
¡VIVA MÉXICO! PERSONAJES TRICOLORES
CONOCE A LOS PAISANOS QUE NOS REPRESENTAN EN LOS VIDEOJUEGOS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
#250
MEGA PÓSTER DE SAMUS
HEROES OF RUIN
EL PRIMER RPG ONLINE PARA NINTENDO 3DS
ESPECIAL
METROID
SU EVOLUCIÓN A TRAVÉS DE 25 AÑOS.
REVISIONES, ARTE, PROFILES Y MÁS.
Precio $30.00 M.N.
7 509997 096216 09
Año 21 No.9 250912

SUMARIO



© 2012 Square Enix







© Capcom



25 Años de luchar por la estabilidad de la galaxia no los cumple cualquiera, así como tampoco llegar a 250 ediciones, es por ello que en esta ocasión especial de la Revista CN, celebramos a **Samus** y a todos ustedes que nos han seguido por todo este tiempo.

EDITORIAL

Año XXI No. 9
Septiembre 2012

¡Llegamos al número 250 de la revista Club Nintendo! En la redacción nos sentimos realmente contentos por este gran logro que, por supuesto, no habríamos conseguido sin ustedes, nuestros queridos lectores y amigos. Para celebrarlo, elaboramos una edición diferente de las convencionales, aprovechando que el pasado seis de agosto la franquicia **Metroid** estuvo de manteles largos por su 26 aniversario en Japón. Por tal motivo, en esta edición incluiremos contenido especial sobre la historia de la saga protagonizada por la sexy cazarrecompensas **Samus Aran**, quien se convirtió rápidamente en una de las heroínas más rentables para Nintendo (y de las primeras en lograr el protagónico de un videojuego). Esperemos que pronto se den noticias de Wii U o N3DS, estoy seguro de que muchos fans -me incluyo- estamos ansiosos por ver una nueva hazaña, ahora en Alta Definición y usando el *GamePad*.

Abordamos desde perfiles de los personajes más relevantes, argumentos de cada aparición en videojuego, sí, incluso hasta de aquellas en donde sólo se ve un diminuto caso y, claro, sus incursiones en cómics y otros medios (lástima que nunca se concretó su participación en el Séptimo Arte). Además, les damos una dotación de imágenes para que aprecien cómo ha evolucionado el aspecto de la heroína y sus enemigos, y por supuesto, ¡no podía faltar un megapóster doble con las mejores ilustraciones! Así que vayan apartándoles un espacio en su recámara.

Septiembre también es un mes de júbilo para México, por lo que aprovechamos la oportunidad para brindarles un artículo especial que reúne a múltiples personajes de videojuego de origen o con raíces mexicanas, tales como **Cormano (Sunset Riders)**, **Tizoc (Mark of the Wolves)**, **Huitzil (Darkstalkers)**, **Decoy Octopus (Metal Gear Solid)**, entre otros. Como siempre, sus comentarios son bienvenidos, nos encantaría saber qué les parece esta integración de especiales en un número regular de la revista, así como a cuáles otras franquicias les gustaría que le dedicáramos espacio. ¡Comencemos!

Pepe Sierra
Director Editorial



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez
ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández
PRODUCCIÓN
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García
RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade
VENTAS
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600
DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano
FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles
OPERACIONES
DIRECTOR
Carlos Garrido
DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero
COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 21 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 03 de junio de 2011, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Colonia San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México, D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marin 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

LA IMAGEN





¡Prepárate para la batalla!

Heroes of Ruin es un novedoso título que nos presenta la compañía Square-Enix, desarrollado por el equipo creativo n-Space. Aquí conoceremos la historia de un grupo de guerreros que emprenderán una travesía con la intención de encontrar la cura que mantendrá vivo a su máximo gobernante y a quien se le debe la estabilidad y paz de los reinos. Tu cruzada te llevará por caminos tormentosos, pero contarás con amigos que se unirán a tu misión. De hecho, una de las más grandes ventajas del juego es que dichos guerreros podrán jugar a través de Internet.

Heroes of Ruin página **20**



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¿Cómo estás, **Doctor Mario**? ¿Cómo te ha ido en tus nuevas aventuras en Nintendo 3DS? Bueno, te quiero hacer algunas preguntas sobre Wii y Wii U:

1.- ¿Desarrollarán un nuevo videojuego de **The Legend of Zelda** para Wii o Wii U?

2.- ¿El control de Wii U será como una consola casera y al mismo tiempo consola portátil?

Felipe Orellana Cortés
Vía correo electrónico

Me ha ido muy bien y déjame recomendarte una nueva aventura para Nintendo 3DS, **New Super Mario Bros. 2**, ¡está increíble y salió desde el pasado 19 de agosto! Dicho lo anterior, pasemos a las respuestas. Para Wii lo dudo mucho. De hecho, se podría considerar que Wii tuvo dos grandes entregas de **The Legend of Zelda**, **TLOZ: Twilight Princess** y **TLOZ: Skyward Sword** (así como una pequeña aventura/minijuego llamado **Crossbow Training** incluido en la compra del Wii Zapper), y ahora las aventuras continuarán en Wii U.

Si recuerdas, en la E3 del 2011 se mostró un avance de lo que podría ser la primera entrega de las hazañas de **Link** en Wii U, realmente se veía sorprendente y haciendo gala de la Alta Definición. Sin embargo, este año no se mostraron nuevos detalles, por lo que tendremos que esperar un poco más para conocer datos como historia, personajes, usos del *GamePad* y fecha de estreno. Por lo pronto, ya es un hecho que están trabajando en ello y podríamos tenerlo quizá no tan rápido como muchos quisiéramos, pero al final del día llegará y seguramente nos dejará boquiabiertos al ver cómo fluye la magia de **The Legend of Zelda** a 1080p.

¡Hola, **Doctor Mario**! Te escribo por primera vez para hacerte las siguientes preguntas:

1- ¿Habrá alguna posibilidad de que salga un nuevo juego de **The Legend of Zelda**, **Naruto**, **Conduit 2** o **Pokepark 3** para Wii?

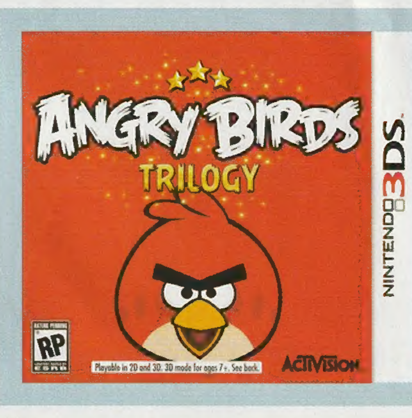
2- Escuché que sacarán un juego de **Plantas Vs. Zombies** para Nintendo 3DS, ¿será cierto?

Eso es todo, **Dr. Mario**, ¡ojalá que me puedas contestar!

Aarón Quesada Salas
Costa Rica

¡Hola, Aarón! Por como va la tendencia, no creo que haya nuevas versiones de esos títulos para Wii. De salir nuevas secuelas, lo más probable es que lleguen directamente a Wii U. **TLOZ** ya es un hecho que lo hará y en lo personal, me gustaría que desarrollaran la tercera edición de **Conduit** y aprovechen el *GamePad* y el potencial social, así como la Alta Definición para que todos los detalles visuales se vean mucho mejor que en las ediciones pasadas.

Hay una versión de **Plants Vs. Zombies** que puedes descargar en Nintendo 3DS a través de la eShop y es similar a lo que ya antes habíamos visto en Nintendo DSi. Ahora bien, si te refieres a una entrega totalmente hecha para Nintendo 3DS, no hay información de ello por parte de PopCap Games. Quizá más adelante se aventuren a llevar su franquicia estrella al mundo tridimensional, ya les estaremos informando si ello ocurre. Lo que sí es un hecho es que **Angry Birds** (Rovio), otro de los títulos que se hicieran populares en los dispositivos móviles, tendrá una aparición en Nintendo 3DS, en una tarjeta que contendrá la trilogía (**Angry Birds**, **Angry Birds Seassons** y **Angry Birds Rio**) de las famosas aves.



Con nuevas misiones, logros y secretos, llegará **Angry Birds Trilogy** al Nintendo 3DS. Además, se pretende utilizar la función *StreetPass* para intercambiar información entre los jugadores. El juego será distribuido por Activision y estará disponible desde mediados de octubre.



¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Me pregunto unas cuántas cosas:

1.- ¿La compañía Namco-Bandai ayudará a Nintendo con el desarrollo del próximo título de la serie **Super Smash Bros.** (Nintendo 3DS y Wii U). De ser así, ¿saldría **Goku** u otros personajes de sus videojuegos?

2.- ¿Habrá algún nuevo juego de **Dragon Ball** en el Nintendo 3DS o en el Wii U? De haberlo, ¿pondrían el demo en la Nintendo eShop?

3.- ¿Saldrá una versión de **Minecraft** para Nintendo 3DS?

4.- ¿Llegará algún nuevo título de **Mario Strikers** para Nintendo 3DS?

Espero que pongan mis preguntas en la revista y que las puedas contestar, gracias.

César Ramos
Vía correo electrónico

Así es, mi estimado César. Si recuerdas, el videojuego **Super Smash Bros. Brawl** fue desarrollado por el talentoso equipo Project Sora, el cual fue cerrado recientemente, dando indicios de que Namco-Bandai tendrá un papel importante en el próximo **Super Smash Bros.** que llegará tanto para Nintendo 3DS, como en Wii U. De lo que no se ha comentado es sobre qué personajes de Namco podrían llegar al campo de batalla para enfrentar a **Mario** y compañía.

Suponemos que serían personajes de primera línea y básicamente de las franquicias propias (por lo cual dudo mucho que aparezca **Goku**), pero no hay datos oficiales aún, todo lo que encuentres en Internet -sobre personajes del próximo **SSB**- son especulaciones. Te recomiendo que te mantengas al tanto de nuestros comentarios futuros y noticias oficiales sobre quiénes serán los héroes o villanos que serán parte de esta nueva ansiada secuela de de **Super Smash Bros.**

Desde que se anunció el Nintendo 3DS, Namco ha puesto interés en realizar una adaptación de **Dragon Ball** para dicha consola, y al parecer ver a **Goku** peleando contra sus clásicos enemigos en tercera dimensión pronto será realidad. Por desgracia, no hay fecha de estreno ni información de qué temática tendrá o en cuál de las etapas de la serie se desarrollará. ¡Ojalá que próximamente se den más noticias!

Ahora bien, respecto de alguna edición para Wii U, supongo que no falta mucho para que se anuncie. La relación de Namco con Nintendo cada vez es más estrecha, y por lo tanto no dudo ni por un momento que pronto lancen un nuevo juego de peleas de **Dragon Ball** en la próxima consola casera.

De **Minecraft** y **Mario Strickers** no hay noticias para Wii U, Wii, Nintendo 3DS o Nintendo DS. El primero ha generado gran popularidad entre los videojugadores por la versatilidad que ofrece para usar la creatividad y generar escenarios -o mundos- virtuales sorprendentes... Por lo tanto, no dudaría que pronto se llegue a un acuerdo y también llegue a Nintendo; en lo personal, me encantaría una versión para Wii U.

Por su lado, **Mario Strickers** no creo que salga para Wii, en todo caso sería para Wii U y vaya que resultaría un éxito, pues ya hace bastantes años que ocurrió la primera aparición y ya estamos con ganas de ver nuevas entregas de la serie.

¡Hola, querido **Doctor Mario**! ¿Cómo está todo en el hospital? ¡Espero que le hayan dado muchas botellas y corazones a **Link**! Es la primera vez que te hago una pregunta y sería un placer si me las pudieras responder, **Dr. Mario**. Siendo así, comienzo:

1.- Compré el juego **Kid Icarus** y está genial, pero tengo una duda con las cartas de Realidad Aumentada (ARCards). ¿Se podrían obtener tarjetas adicionales (comprar)?

Ya que son un tanto difíciles de conseguir, he escuchado que hay mas de cien y tengo planeado coleccionarlas.

2.- ¿El videojuego **Proyect Mirai** para Nintendo 3DS vendrá todavía a nuestro continente?



3.- **Doctor Mario**: ¿crees que algún día puedan hacer un juego como **Theatrhym Final Fantasy**, pero con las canciones de la franquicia **Kingdom Hearts**?

Karla Vanessa
Puerto Rico

¡Qué tal, Karla! ¡Claro que sí le dimos dotación de frascos y hadas a **Link**, para que no falle en su misión por salvar a Hyrule y a la bella princesa **Zelda**! Respecto a tus preguntas, las tarjetas de Realidad Aumentada, éstas no se pueden conseguir en alguna tienda; de hecho, en México sólo se regalaban a través de eventos especiales o torneos, por lo que sí es un poco difícil conseguirlas. Quizá lo más probable es que las encuentres en algún sitio de subastas por Internet; sin embargo, te comento que no son necesarias para que disfrutes de tu aventura *offline* y *online*. Sí son un artículo de colección que sería interesante conseguir. Si me llego a enterar de nuevas distribuciones de estas tarjetas, con mucho gusto les comentaré a través de cualquiera de nuestros medios de comunicación.
Hatsune Miku: Project Mirai es un título que está desarrollando la compañía japonesa SEGA, pero no fue comentado en la pasada Electronic Entertainment Expo, por lo que pareciera que su distribución no será a nivel mundial, sino sólo en Japón. Realmente se trata de una experiencia creativa para la portátil de Nintendo y sería interesante tenerla en América, pero hasta donde se ha visto, sólo llegará a dicho país asiático.
Para Square-Enix, la franquicia **Final Fantasy** es de las más rentables y por ello se aventuraron a crear un título que aprovechara la majestuosa música de dichos juegos para crear un título de ritmos y acción que es todo un deleite jugar en Nintendo 3DS. Pienso que si tiene buena aceptación, podría retomarse el concepto aplicado en otras series, como **Kingdom Hearts** que cuenta con un maravilloso *soundtrack* compuesto por la talentosa Yoko Shimomura y Kaoru Wada en los arreglos; además, podrían incluir melodías clásicas de Disney. Pero eso sólo lo decidirá Square, y por ahora no tienen planes de expandir el concepto -o por lo menos no lo han expresado-, así que esperemos a ver qué pasa más adelante.

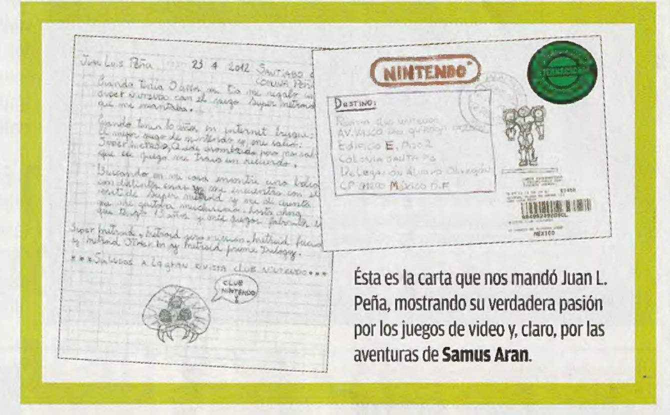
¿Cómo va todo, **Doctor Mario**? ¿**Bowser** sigue dándote problemas? Bueno, es la primera vez que te escribo desde hace seis años que te colecciono, y tengo algunas dudas:
1.- Aparte del videojuego **Assasin's Creed III** para Wii U, ¿habrá alguna otra edición, por ejemplo para Wii?
2.- ¿Cuánto tiempo le queda a la Wii todavía en el mercado? ¿Se olvidarán de ella?
3.- ¿Existe algún juego de **Vocaloid** para el Wii o el Nintendo DS?
Muchas gracias, **Doctor Mario**. ¡Hasta pronto!

Antonio Trabucco
Quique, Chile

¡Qué tal, Antonio! La tercera entrega de **Assassin's Creed** llegará únicamente al Nintendo Wii U -en cuanto a la Gran N se refiere- y lamentablementes no habrá versión para Wii o Nintendo 3DS.
Realmente es un título que, además de ofrecer mucha acción, resalta en lo audiovisual, por lo que el potencial de Wii U es fundamental para que puedas disfrutar de los increíbles escenarios y escuchar la armoniosa música que cambiará dependiendo de la situación en que te encuentres.
De haber salido una versión para Wii, hubiera sido recortada y adaptada de tal forma que no se disfrutaría igual, así que fue un acierto por parte de Ubisoft optar por llevar esta tercera entrega a Wii U.
Ya son pocos los títulos que se siguen anunciando para Wii, pero no creo que Nintendo o algunos licenciatarios terminen de producirle inmediatamente. En mi opinión, aún tendremos lanzamientos por todo el año siguiente y quizá uno más. Por último, de **Vocaloid** sólo se han hecho comentarios de **Project Mirai** para Nintendo 3DS, pero como dije antes, al parecer únicamente llegará a Japón y no se tienen planeadas versiones para Wii, Wii U o Nintendo DS.

¡Hola, **Doctor Mario**! Soy Camilo Rodríguez y te escribo desde Talca, Chile. ¿Nada nuevo por el reino champiñón? Bueno, al grano, mis preguntas son:
1.- ¿Qué juego de Wii me recomendarías? **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, **Super Smash Bros. Brawl**, **Yu-Gi-Oh! 5D** o **Mario Party 9**.
2.- ¿Cuándo llegará a Chile el videojuego **Disney Epic Mickey The Power of Two**? Soy un gran fanático de la serie y me gustaría tenerlo.

Camilo Rodríguez
Vía correo electrónico



Ésta es la carta que nos mandó Juan L. Peña, mostrando su verdadera pasión por los juegos de video y, claro, por las aventuras de **Samus Aran**.

¡Qué tal, Camilo! Cualquiera de los títulos que mencionas son bastante buenos, pero también te puedo recomendar **The Conduit**, **Monster Hunter Tri**, **GoldenEye 007**, **Super Mario Galaxy 2** y, claro, **Xenoblade Chronicles**, **The Last Story** o **Pandora's Tower** (este último aún no llega a América, pero ojalá que lo haga pronto). Hay varios títulos interesantes para Wii en cualquiera de las categorías, así que tendrás muchas aventuras por disfrutar en la actual consola casera de Nintendo.
Disney Epic Mickey 2: The Power of Two estará disponible en América desde el próximo 18 de noviembre para Wii, lamentablemente no se pudo concretar una versión para Wii U, pero una versión alterna sí estará presente en Nintendo 3DS, se trata de **Disney Epic Mickey: Power of Illusion** y lo podrás conseguir el mismo día que el de Wii.
Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente, o si lo prefieres, envíanoslo por correo electrónico en formato JPG. Haz tu mayor esfuerzo para ganar el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico: clubnin@revistaclubnintendo.com, o a través de nuestra página de Internet.

¡Qué tal, **Dr. Mario**! Te comento que cuando tenía cinco años, mi tía me regaló una consola SNES con el juego **Super Metroid**, el cual se volvió uno de mis favoritos. A los 10 años busqué en Internet: "El mejor juego de Nintendo". Y me salió **Super Metroid**. Quedé asombrado e inmediatamente me vinieron recuerdos de dicho título.
Poco tiempo después, buscando en mi casa, encontré una bolsa con distintas cosas, entre ellas el cartucho de **Super Metroid**, y no pude aguantarme las ganas de volverlo a jugar. Ahora tengo 13 años y mis juegos favoritos son: **Super Metroid**, **Metroid Zero Mission**, **Metroid Fusion**, **Metroid Prime Trilogy** y **Metroid Other M**.

Juan Luis Peña
Santiago de Chile

¿Cómo estás, Juan? Sin duda, uno de los títulos más importantes de la serie **Metroid** es el que apareció en Super Nintendo, pues contó con una mejora visual y de acción que lo volvió más atractivo para todos los jugadores, menos complejo y mucho más interesante en su concepto general. La música, los personajes, enemigos y entornos resaltaban ante las pasadas versiones de Game Boy y la original de NES, **Samus** se veía más heroica en la -en aquél entonces- poderosa consola de 16 *bits*. Les recomiendo echarle un ojo a las revisiones que preparamos para esta edición, allí encontrarán información sobre todas y cada una de las misiones de la cazarrecompensas **Samus Aran**.

Arte por correo:
Juan Luis Peña
Bastian Campos
Daniela Cervera
Joel Álvarez Luna
José Andrés González
Randall Donovan Aranza
Sergio Suárez
Toto Menares



El rombo de portada
Estuvo en los ladrillos arriba de la R y la A de **RAYMAN**.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

TOP 5
METROID

Super Metroid
Super Nintendo



Los primeros títulos de **Metroid** fueron muy buenos, pero cuando Nintendo presentó **Super Metroid**, se consideró como el mejor juego de todos los tiempos. Y no era para menos, pues tuvo cambios impactantes, lo volvieron más enfocado a la acción que a la exploración. Además, contó con una gran historia que culmina con un final inesperado (así como emotivo) que seguramente sigue en la memoria de quienes tuvieron la oportunidad de jugarlo.



Metroid: Other M
Wii

Se trata del más reciente título de la serie, apareció en Wii hace un par de años, por parte de la compañía Team Ninja, dando una nueva forma y experiencia de juego en comparación con lo que anteriormente había logrado Retro Studios. **Metroid Other M** es la penúltima aventura cronológicamente hablando, en la que exploras más afondo la relación fraternal entre **Samus** y **Adam**, su mentor y guía a través de cuantiosas misiones de la Federación Galáctica. Sin temor a equivocarnos, es una de las experiencias visuales más enriquecedoras y que aprovecha notablemente el poder del Wii para generar gráficos de calidad.



Metroid Fusion
Game Boy Advance

Se trata de la última -cronológicamente hablando- aventura de **Samus**. A pesar de las limitantes del Game Boy Advance, Nintendo pudo crear un título que será recordado con el paso del tiempo, tanto por su historia como por la cantidad de acción a la que te enfrentas. Los enemigos son variados y retan tu habilidad al enfrentarlos en diversas locaciones, recuerda usar todo tu arsenal para aniquilarlos.

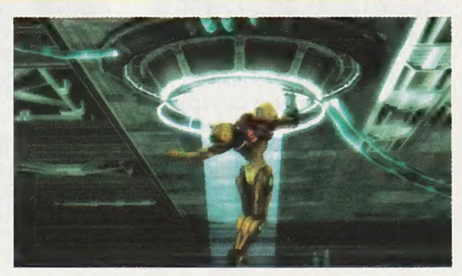


Metroid Prime
GameCube

Fue un salto revolucionario después de ver lo que se logró en el SNES. Ya se contaba con un sistema de control, así como *gameplay* por la forma en que veíamos la acción. La dificultad es alta, pero quedarás satisfecho por cada logro que obtengas.

Metroid Prime: Corruption
Wii

El cierre de la trilogía **Prime** creada por Retro Studios. Se considera como uno de los mejores títulos desarrollados para el Wii por su calidad en general y por la maravillosa forma en que implementaron el uso del Wiimote, resultando en prácticamente una extensión de tu brazo. Es notable la evolución de la serie, ahora estamos ante una historia más elaborada y con escenarios de mayor dimensión.



Gracias a las niñas, niños y jóvenes que opinaron en la Consulta Infantil y Juvenil 2012

Sus propuestas fueron entregadas a quienes harán las leyes y a quienes gobernarán en el país

Vigilemos que tomen en cuenta sus opiniones





Conoce los resultados de este ejercicio de participación en www.ife.org.mx

Lo que hace grande un país es la participación de su gente





Un gran juego puzzle
Mole Mania es una excelente opción que ya está lista en la eShop de Nintendo 3DS.

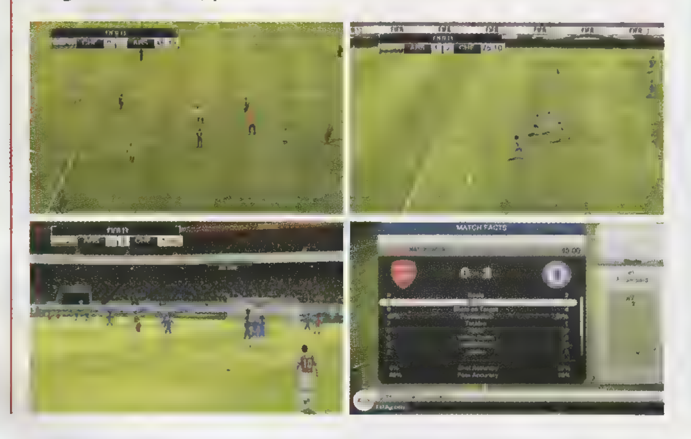


Inicios del villano
Wario Land: Super Mario Land 3 está disponible para que lo descargues a tu N3DS.

El balón comenzará a rodar en los próximos meses

Para todos los que esperaban noticias de juegos de futbol para la futura consola de Nintendo, Wii U, por fin se han revelado imágenes y datos del primer adversario por la corona deportiva en la consola que, como no podía ser de otra manera, es **FIFA 13** de Electronic Arts. Durante el marco del EA Summer Showcase que tuvo lugar a finales del mes pasado la compañía mostró al mundo lo que está desarrollando para Wii U y, lo mejor de todo, la forma en que se jugará. Como ya es costumbre, se van a incluir a equipos de todas las ligas del mundo, con las plantillas actualizadas, elementos comunes que desde hace años ya a nadie sorprenden. EA necesitaba buscar nuevos medios para que la serie **FIFA** no se estancara, mismos que ha encontrado en Wii U, ya que además de que es el primer juego en HD para Nintendo, será el más completo de la siguiente generación.

En la GamePad podremos ver todo el campo, jugadores, estadísticas, pero no por una cuestión superficial: nos servirá para tomar decisiones y colocar mejor a nuestros futbolistas, incluso hacer cambios en sus coberturas durante el desarrollo del partido. EA sabe que Konami en cuanto a creatividad siempre ha ido un paso delante, por lo que ésta es su oportunidad de igualar las cosas, ya veremos cómo resulta.



Un lanzamiento de otro mundo

Mass Effect 3 fue uno de los juegos que más dieron de que hablar durante la E3, ya que nadie esperaba su aparición para Wii U; fue una grata sorpresa que dejó feliz a miles de jugadores. Pues bien, para seguir con esta inercia de buenas noticias de parte de EA, se ha confirmado que su lanzamiento se dará de forma simultánea a la consola de Nintendo a finales de año, una gran anuncio para todos los jugadores.

El único punto negativo es que aún no sabemos la fecha exacta de la salida de Wii U al mercado, pero por lo pronto ya está confirmado que **Mass Effect 3** llegará a las tiendas el mismo día, siendo una alternativa excelente para estrenar la plataforma. Seguro que muchos juegos más se van a agregar a esta lista, se espera que Wii U tenga un gran catálogo de inicio, situación que parece se confirma con notas como ésta.

Se cree que será en noviembre cuando Wii U llegue a los hogares de todo el mundo, pero no es algo oficial, así que sigue pendiente de Club Nintendo para que te enteres de todos los detalles de la siguiente consola de la Gran N, que está destinada a cambiar la industria una vez más.

Una década de vida para Dragon Quest X

Los juegos en línea son cada vez más importantes para el medio. De hecho, es una modalidad que ya se ve como obligación en la mayoría de lanzamientos y que da una vida más larga al título en cuestión, pero en ciertos casos. Por ejemplo, las series deportivas de EA, este servicio no dura más de tres años; si compraste **FIFA 09**, ya no puedes jugar *online*, para hacerlo debes tener una versión reciente del simulador deportivo. En los casos que mencionamos arriba es comprensible, pero en juegos RPG sería una tragedia que esto pasara. Por ejemplo, **Monster Hunter Tri**, si hubiera ocurrido que a los dos años el servicio *online* de Capcom dejara de existir... los psicólogos se habrían vuelto millonarios con terapias de jugadores que simplemente verían rotos sus sueños. Así que por razones como ésta, Square Enix ha dado a conocer su plan para **Dragon Quest X**. Como ya hemos informado en meses anteriores, Square Enix lanzará para Wii U y Wii **Dragon Quest X**, el título en el que la franquicia debutará en los RPG en línea. Y para que todos estén contentos y puedan disfrutarlo sin problemas, se ha confirmado que dará apoyo y servicio *online* durante 10 años, toda una década en la que no sólo se podrá jugar, sino también descargar contenido, una gran noticia para los seguidores.

Hemos visto grandes series de *crossover* a lo largo de la historia, como **Marvel vs Capcom**, **Jump Ultimate Super Stars** o, recientemente, **Tatsunoko vs Capcom**, por lo que confiamos en que este nuevo juego llegue a nuestro continente, estamos seguros de que sería todo un éxito.

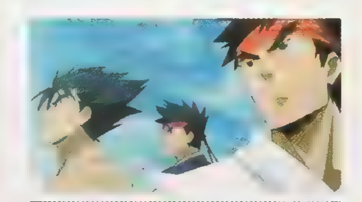


Acción al límite es lo que encontrarás en este título de EA.

Nuevas imágenes del *crossover* más esperado

El mes pasado hablamos un poco en esta misma sección del juego que preparan Namco, Capcom y Sega para Nintendo 3DS, que recibe el nombre de **Project X**. Se trata de un *crossover* de estas tres compañías, que usan a sus personajes más emblemáticos para vivir una aventura como pocas veces se ha visto en el medio.

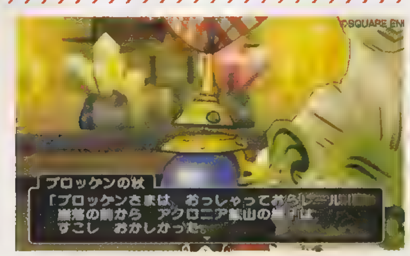
Pues bien, como ya comentamos en nuestro número anterior, podrás combinar los poderes y movimientos de los personajes que selecciones para crear combos devastadores, figuras como **Ryu**, **Morrigan** y **Tron Bonne** estarán presentes. Su situación para América sigue siendo un misterio, aunque no tendría por qué ser así al contar con personajes que han visto la luz en este continente. Pero, bueno, para que veas que no todo es tristeza, te dejamos con algunas imágenes de los cinemas que contendrá la obra; disfrútalos, nosotros te mantendremos informado de su situación.



¿Imaginas a **Ryu** junto con personajes de **Virtua Fighter**, **Tekken** o **Tales**? Este sueño podría convertirse en realidad en los próximos meses. Esperemos que no existan problemas legales que puedan impedirlo, pues será una gran obra para N3DS.

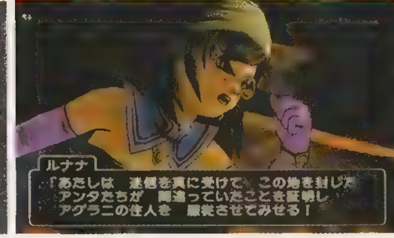


Con sólo ver estas imágenes nos queda claro la calidad que nos ofrecerá el título terminado





La décima entrega de esta popular serie es uno de los juegos mas esperados de todos los tiempos, un increíble RPG.



@toño_rodriguez

La salida del Wii U está a la vuelta de la esquina, así lo hace saber el anuncio de Nintendo que viste unas cuantas páginas atrás. Por lo pronto, vamos con la información de este mes patrio. ¡Vaya participación que tuvieron en la televisión mexicana **Mario** y **Sonic** durante los Juegos Olímpicos de Londres 2012! Entérate de los detalles.

Real Bout Fatal Fury Special en la CV

[illegible]

[illegible]



[illegible]

Mario y Sonic en las transmisiones de TV de los Juegos Olímpicos de Londres 2012

¡Ganadores! Las competencias terminaron, y los deportistas se han llevado sus medallas a sus respectivos países. Pero la gran sorpresa la dieron estos queridos personajes, grandes rivales en su momento. **Mario** y **Sonic** aparecieron en las transmisiones de Televisa Deportes con cápsulas demostrativas de ciertos deportes incluidos en el juego **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games**. Fue genial ver a los personajes del universo Nintendo y SEGA en plena acción olímpica.

Por cierto, Club Nintendo participó en las grabaciones, éstas se hicieron hace unos meses, y el Master fue el encargado de realizarlas. Puedes verlas en YouTube.



Las cosas que nos gustarían en América

Muchas veces he comentado en este espacio acerca de las cosas que los fans de Nintendo tienen en Japón. Pues bien, para poner más limón a la herida, como se dice coloquialmente, te presento estas carátulas (protectores) que Nintendo Japón ha promocionado en su página de Internet. Son sólo algunos ejemplos de lo que podemos encontrar en esta sección de accesorios para el Nintendo 3DS. Luce excelente toda esta gama de colores del sistema.



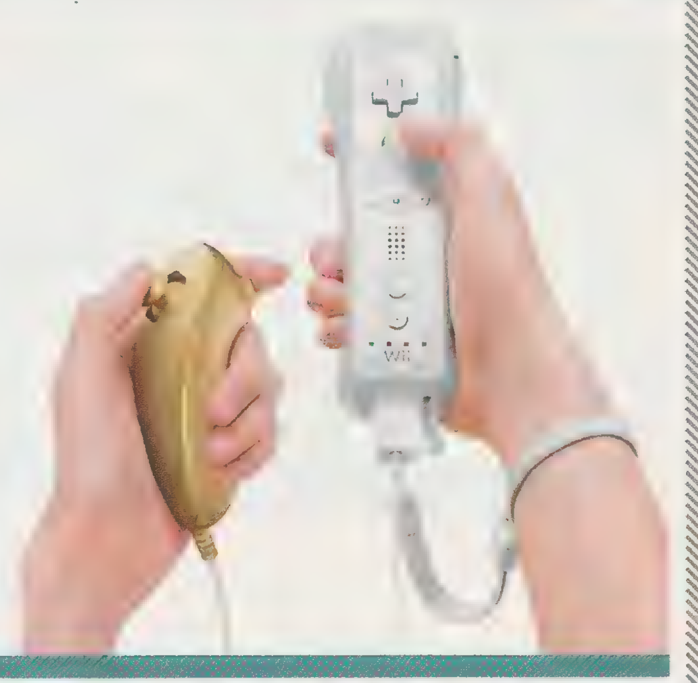


Aquí también tenemos unas carcasas para el portátil 3D. En este caso con un acabado distinto, muy lucidor, diría yo. Si bien en nuestro país contamos con algunos accesorios, no tenemos la oportunidad de conseguir todo este universo de posibilidades que existe en aquel continente. Ojalá que algún día estemos a la par y tengamos acceso a esto.

El Nunchuck ha sido anunciado como recompensa en Club Nintendo



Sí, acertaste. El sistema de recompensas para Estados Unidos y Canadá, denominado "Club Nintendo". Si bien es una noticia que nos alegra, también nos deja con un sabor amargo, puesto que en los países latinoamericanos no tenemos la opción de ser parte de este programa. En mi opinión, será cuestión de tiempo para que todos los que compramos los productos Nintendo podamos registrarlos en este sitio para ser parte de esta comunidad que recibe premios por fidelidad a la marca.



Para los que no conocen el concepto Club Nintendo de nuestros vecinos del Norte, les comento que es un programa de otorgamiento de puntos, mediante el registro de los productos oficiales Nintendo, y que da como resultado la obtención de *gadgets* exclusivos. Si quieres ver las cosas geniales que están disponibles, entra aquí: http://club.nintendo.com/

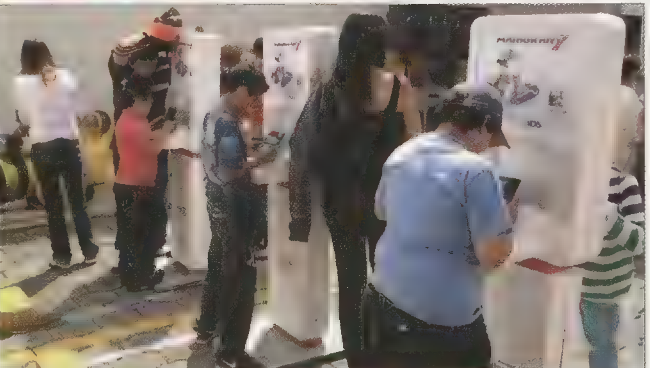
Copa Mario Kart 7 en México DF, Monterrey y Guadalajara

Durante agosto, Nintendo y GameRush tuvieron torneos de **Mario Kart 7** en estas tres ciudades de la república mexicana. Las fechas fueron las siguientes: Distrito Federal 5 y 12, Guadalajara 5 y Monterrey 12. Hubo mucha participación de los fans, los lugares se agotaron y todo fue una buena *Mario Party*. El primer lugar de cada sede se llevó un **Mario Bros.** DS Holder, Arte **Mario Kart 7** Edición Limitada y Certificado Game Rush de $1,400 pesos para productos Nintendo. Un detalle a destacar es que los torneos tuvieron dos categorías, de 7 a 11 años y de 12 años en adelante, con esto se evitó que hubiera enfrentamientos disparejos entre los inscritos a los eventos. ¡Buen punto, sin lugar a dudas!

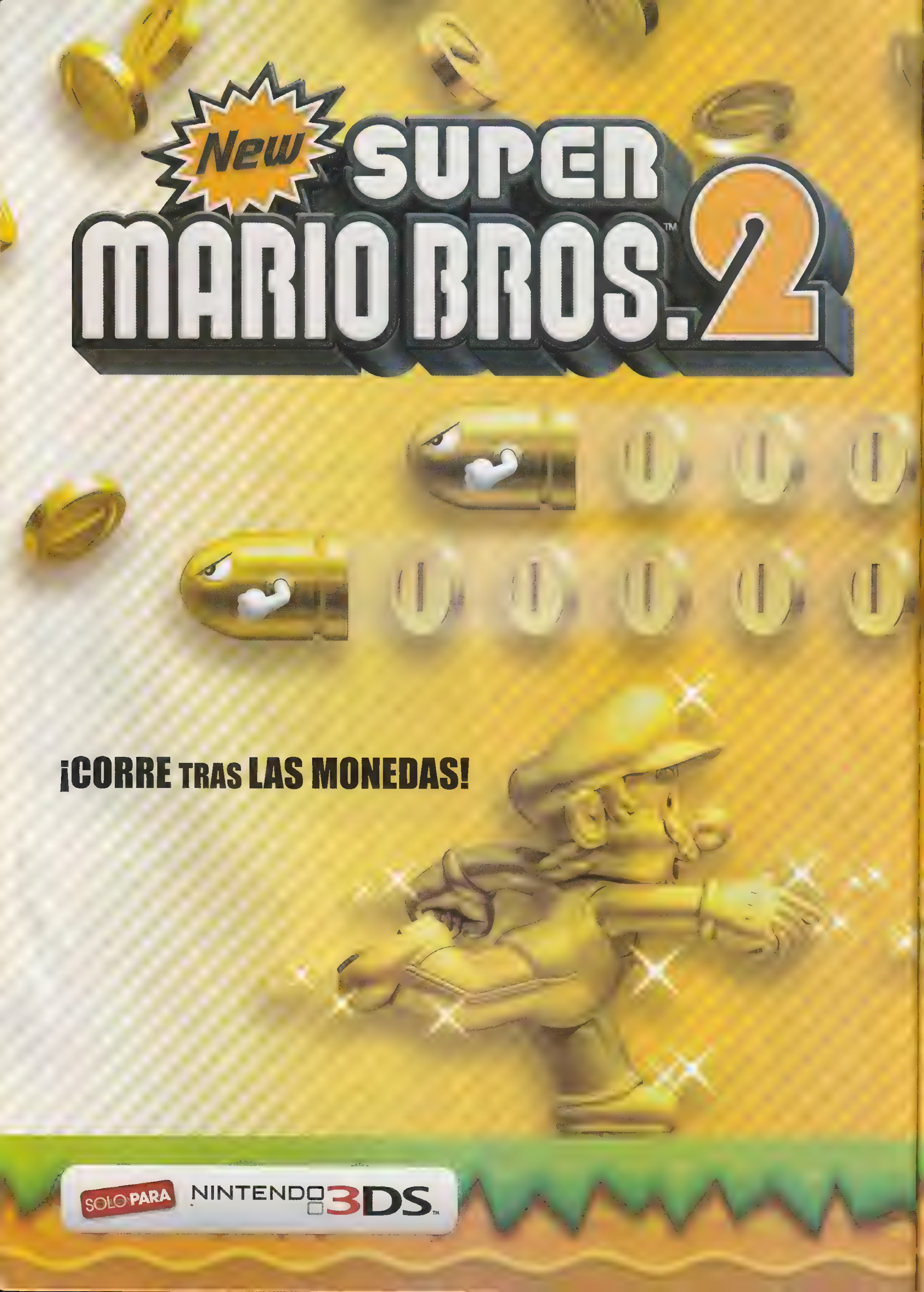


Estos torneos forman parte de una gran competencia latinoamericana, en la que corredores de otros países compiten para ganar la supremacía regional. Más detalles en: http://www.copamariokart7.com/









New SUPER MARIO BROS. 2
™
¡CORRE TRAS LAS MONEDAS!
SOLO PARA
NINTENDO 3DS
™

MONEDAS, MONEDAS Y MÁS MONEDAS.

Entra a un mundo rebozante de monedas. Dispara bolas de fuego doradas. Mira a Mario™ y sus enemigos volverse dorados. Y obtén monedas como nunca antes.



EL REINO CHAMPIÑON SE TRANSFORMA EN ORO.
Desde tuberías llenas de monedas a Anillos de Oro que convierten a los enemigos en oro, en el mundo de Mario podrás recolectar monedas de mil maneras.

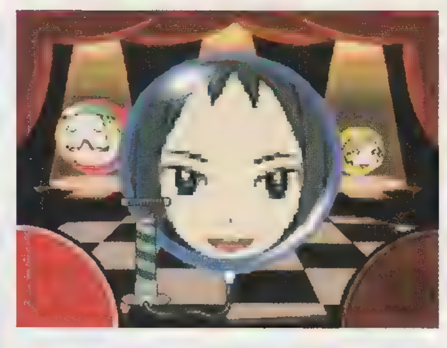


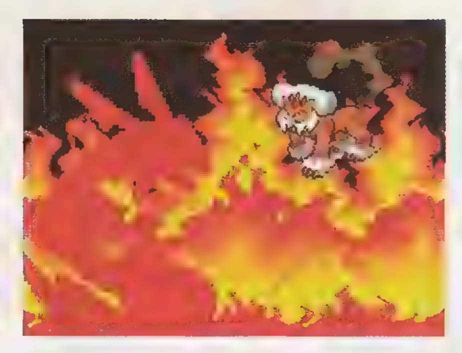


DUPLICA TU DIVERSIÓN CON UN AMIGO.
Si tu amigo también tiene New Super Mario Bros.™ 2 y una consola Nintendo 3DS, puede jugar como Luigi™ para ayudarte a pasar todos los mundos, recolectar monedas, vencer enemigos y rescatar a la princesa Peach™.



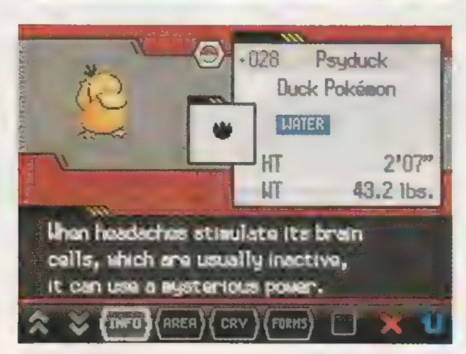
OBTÉN LA FLOR DORADA.
¡Mira como Mario se transforma en oro! Con la nueva habilidad de la flor dorada, convertirás bloques y enemigos en la mayor cantidad de monedas de oro vista hasta ahora.

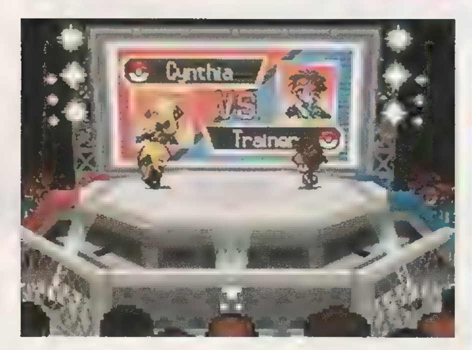














Pokémon Black Version 2 / White Version 2

Nintendo / Nintendo 3DS

Vuelven los días de entrenamiento

Para los aficionados a **Pokémon**, éste será un gran año ya que en octubre aparecerán las nuevas versiones de la franquicia, la cual incluirá varias novedades que seguramente se volverán indispensables en futuras entregas. Pero, bueno, comencemos hablando sobre la estrategia de Nintendo para su lanzamiento.

Mientras todos esperábamos que fuera para Nintendo 3DS, se decidió que apareciera en formato NDS, esto para dar oportunidad a todos los que tienen una portátil de doble pantalla de Nintendo de disfrutarla, ya que debemos recordar que N3DS es compatible con estas tarjetas. Ahora bien, con esto se abarca un mayor número de entrenadores, pero no representa que los desarrolladores hayan dejado de lado las nuevas características de N3DS, pues estarán presentes para quienes lo juguemos en esta consola.

Primero que nada tendremos el **Pokédex 3D Pro**, una versión de paga que se encontrará disponible con todas las criaturas que han aparecido a la fecha, dando al entrenador una herramienta que le permitirá conocer más de estos seres, y así crear mejores estrategias para capturarlos o derrotarlos. Por otro lado, está el **Pokémon Dream Radar**, que aprovecha la cámara del N3DS para lograr un efecto de realidad aumentada.

¿Recuerdan a **Lance**? Es el maestro **Pokémon** de la región de Johto, pues bien, regresa para esta entrega. Lo interesante está en que se rumora que no será el único viejo conocido que veremos en acción una vez más, así que si ya tienes tiempo jugando **Pokémon**, será mejor que te prepares para derramar algunas cuantas lágrimas de nostalgia.

Para regocijo de muchos, desde las primeras horas de juego podrás capturar **Pokémon** que se volvieron clásicos e indispensables en pasadas ediciones, criaturas como **Eevee**, **Riolu** o **Tyranitar** estarán esperando por ti para que descubras si eres digno de ser su entrenador, así que desde el inicio en esta aventura tendrás un equipo competitivo, con buenas posibilidades de ganar en cualquier gimnasio. Pues bien, ya sólo nos resta esperar a octubre para meternos entre la hierba y capturarlos a todos para vivir nuevas experiencias, solos y con nuestros amigos, en batallas o intercambiando nuestras criaturas, uno de los principios de esta gran serie.

Este juego dará mucho de que hablar en cuanto salga. Por lo pronto, ¿qué te parece el diseño de estos nuevos **Pokémon**?



ZombiU

Ubisoft / Wii U

Sobrevive... no tienes otro objetivo

Parece que en cada nuevo lanzamiento de consola de Nintendo Ubisoft está decidido a tener un lugar especial. En Wii nos mostró de lo que era capaz con **Red Steel**, ahora en Wii U lo hará con **Zombi U**, un título que durante la E3 dio mucho de que hablar en la prensa internacional, primero que nada por el estilo gráfico, se nota la calidad HD en todo momento; segundo, por la violencia, ambientando una obra que ya se perfila a ser un clásico.

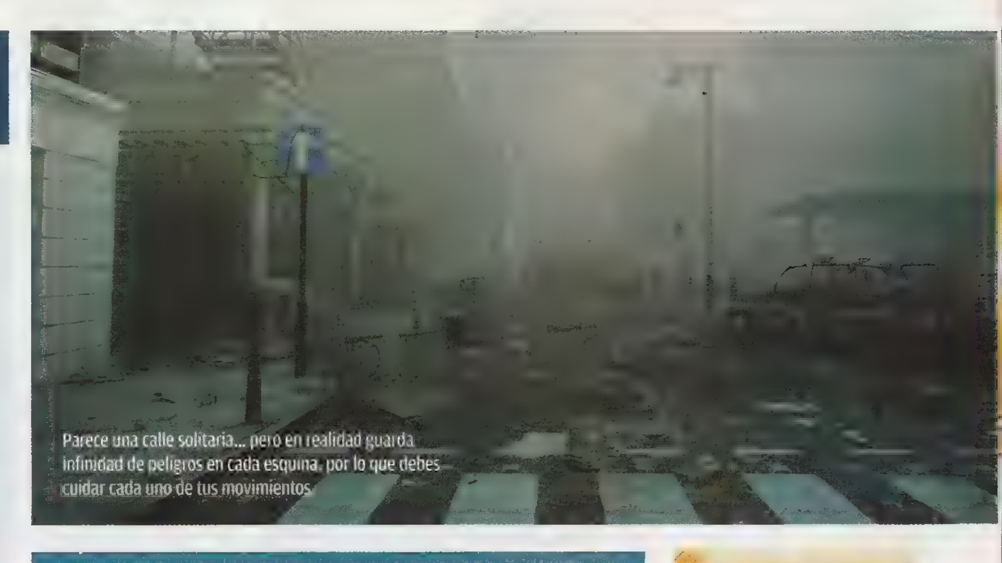
Todo toma lugar en Londres, el mundo se ve envuelto en una terrible epidemia que vuelve zombis a las personas. Son muchos los muertos y los infectados, encontrar sobrevivientes es prácticamente imposible... Eres de los pocos afortunados que siguen con vida recorriendo las calles, buscando una esperanza de ver una vez más la luz de un nuevo día y seguir luchando.

Aquí no serás un héroe al estilo de **Leon Kennedy** o **Chris Redfield**, con cientos de armas y municiones para acabar con la amenaza. No, sólo contarás con tu ingenio y lo que te vayas encontrando a tu paso, alguna pistola, palos; en fin, lo que puedas para defenderte y ocultarte de las criaturas, que a diferencia de otros juegos aquí se mueven muy rápido. Tienes que actuar en un segundo si no quieres terminar muerto.

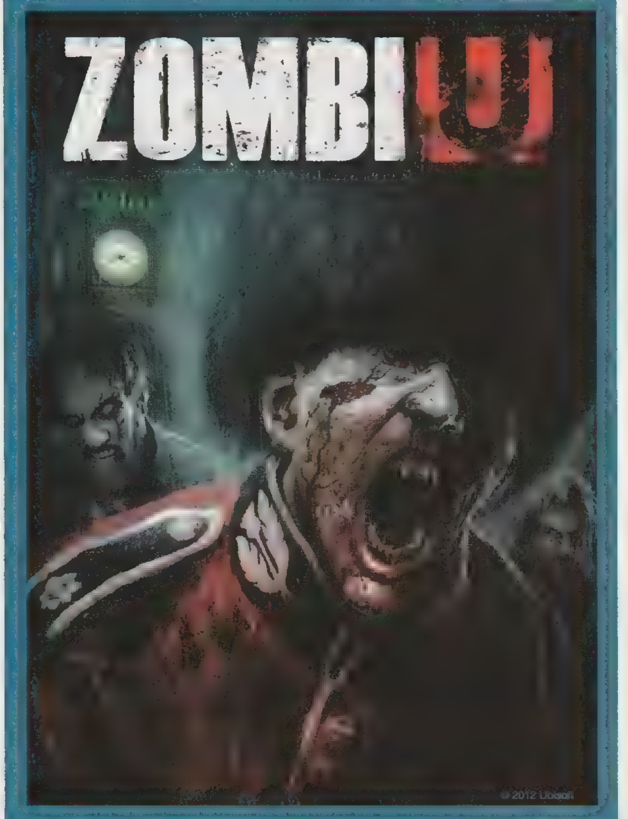
Parte vital del juego será la GamePad de Wii U, no sólo porque con ella controlarás a tu personaje por el escenario, sino también porque en su pantalla verás mapas, objetos y, muy importante, la localización de los zombis. En áreas oscuras no los podrás ver, así que es importante que con el control los ubiques para planear tu ruta de escape.

Zombi U no tiene fecha de salida, lo cual es lógico porque Wii U tampoco la tiene, pero es prácticamente un hecho que estará disponible en el lanzamiento de la consola, a menos que pase algo raro. De cualquier forma, te estaremos informado en los siguientes números de este gran desarrollo de parte de Ubisoft para Wii U.

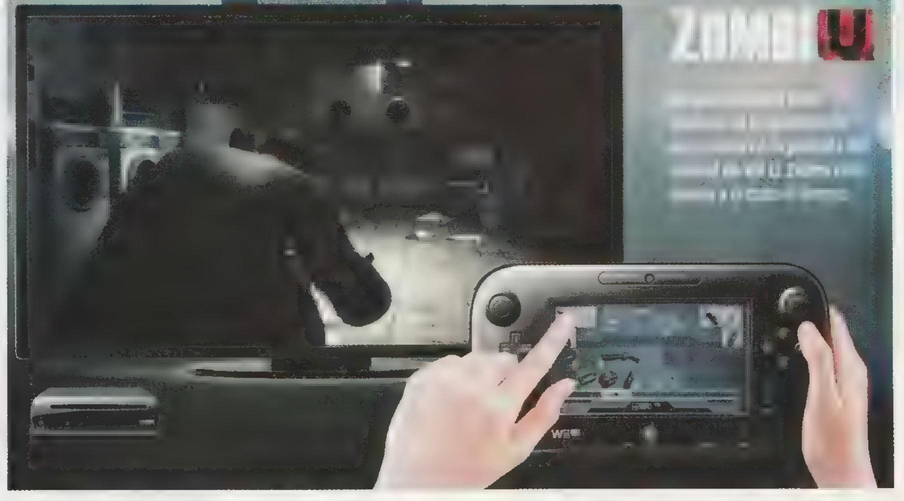
Todos recordamos lo que pasó con la serie **Red Steel**, tuvo dos juegos y después desapareció, por tal motivo Ubisoft debe ser muy cuidadoso en todo lo referente a este lanzamiento, ya que tiene en sus manos lo que puede ser en el futuro una franquicia enorme, pero también un gran fracaso. Deseamos que, por ellos y por nosotros, todo salga bien y **ZombiU** se convierta en un nuevo referente en este estilo, el cual ha perdido fuerza en los últimos años, misma que puede ganar con Wii U.



Parece una calle solitaria... pero en realidad guarda infinidad de peligros en cada esquina, por lo que debes cuidar cada uno de tus movimientos.



Todos esperamos un gran trabajo de parte de Ubisoft, tienen ya mucho tiempo dedicado a esta obra, por lo que no dudamos que sea uno de los juegos más fuertes en el lanzamiento de la consola, a finales de este año 2012.



La gran aventura de THQ está lista ya para hacer su aparición en Wii U, esperamos que tenga un gran recibimiento ya que es un juego impresionante en todo sentido.

2012 THQ

Darksiders II

Ha llegado el momento de luchar por el mundo

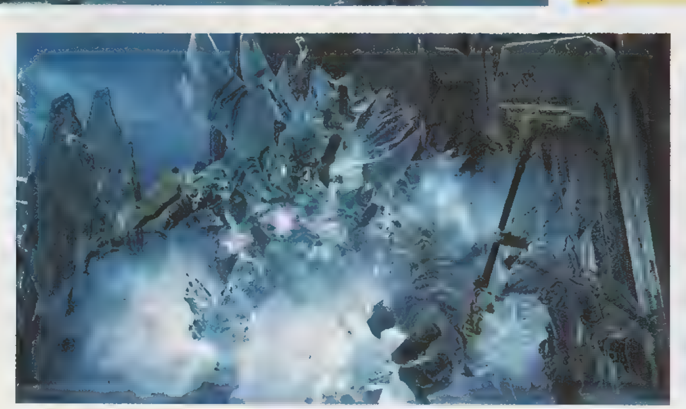
Sabemos que THQ tiene un largo camino en el medio, lleva años desarrollando juegos para todas las consolas, pero siendo honestos, salvo sus títulos de lucha libre, que la verdad son de los mejores que hemos probado, en otros géneros simplemente no brillaba del mismo modo. De hecho, muchos de sus juegos se enfocaban a personajes infantiles de algunas caricaturas, pero todo eso quedó en el pasado hace algunos años con el lanzamiento de **Darksiders**.

En el primer juego tomábamos el control sobre un jinete del Apocalipsis, el de la guerra, el cual es enviado a la Tierra por motivos extraños. Al parecer existió un complot en su contra, el cual sólo ha desatado el fin de la humanidad... Eso ocurre en el primer juego, sin embargo en la secuela el protagonista es el jinete de la muerte, quien enterado de lo que ocurrió con guerra ahora debe ayudarlo y, de paso, evitar que los humanos dejen de existir.

El sistema de juego mezcla elementos de varios géneros, como acción, aventura, RPG y *puzzle*, por lo que muchas personas lo han comparado con **Zelda**, aunque, claro, con sus respectivas diferencias de argumento, principalmente en el ritmo. Mientras que en la obra de Miyamoto debes explorar antes de tomar alguna decisión, en **Darksiders** los acertijos se resuelven con objetos cercanos a ti, no tienes que regresar mucho en tu camino ni tomar rutas alternas.

Su lanzamiento no tiene una fecha oficial, pero THQ ha mencionado que es muy probable que acompañe al Wii U el día que salga a la venta. Esperemos que así sea, porque la verdad se ve muy bien, sin mencionar que gracias a la GamePad tendrá características que sus contrapartes en otras consolas simplemente no poseerán. Es momento para que THQ confirme su buen momento en el medio, apoyada en las nuevas posibilidades que Nintendo les brinda.

Ahora te toca salvar al mundo siendo parte de las fuerzas de la oscuridad. Un gran concepto que vas a disfrutar bastante.





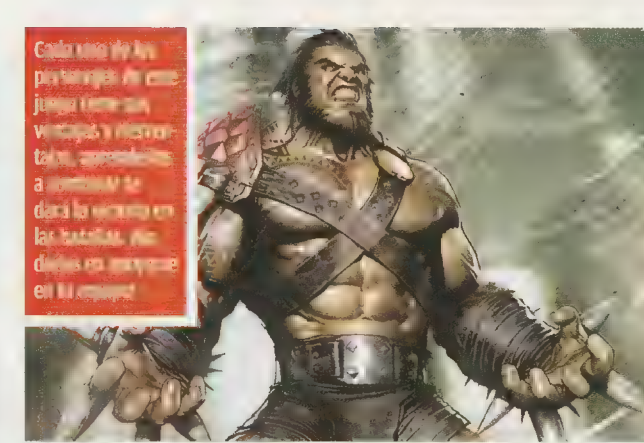
¡Cuatro son mejores que uno solo!

Heroes of Ruin



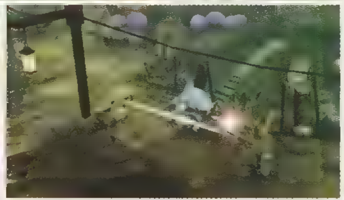
Pocos títulos logran impactarnos como esta genial entrega por parte de Square Enix. La razón es simple: ¡la calidad de este juego es simplemente increíble!

Square Enix se ha caracterizado por traernos grandiosos exponentes del género de los RPG, y se ha convertido en toda una autoridad en la materia; por esta razón, es lógico que al saber de un nuevo título proveniente de ellos estemos a la expectativa para ver en qué formas van a innovar y qué tanto nos van a ofrecer. En este caso tenemos un gran juego de nombre **Heroes of Ruin**, el cual es un RPG con mucha acción en el que controlarás a un mercenario que debe encontrar una cura para el gobernante de la ciudad de Nexus, quien sucumbe ante una maldición. El elemento que le da el toque especial es que puedes vivir la aventura de manera solitaria (como pasa en la mayoría de estos juegos), o bien, invitar a otros tres jugadores para que formen una alianza que tendrá más probabilidades de salir victoriosa de esta difícil jornada.



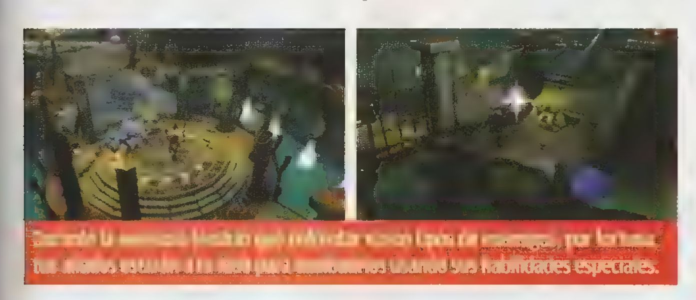
Cada uno de los personajes de este juego tiene sus ventajas y desventajas, [illegible] a [illegible] te dará la victoria en las batallas. ¡No dudes en [illegible] en tu [illegible]!





Héroes de todos los confines del mundo

Una de las cosas que más nos agradaron de este juego es que tiene la capacidad de que se junten los cuatro héroes ya sea localmente o en línea, lo cual te ofrece nuevas formas de juego y la posibilidad de interactuar con jugadores de muchos lados, así sean tus cuates o personas que no conozcas hasta el momento de comenzar una aventura. Adicionalmente, aprovecha la tecnología del StreetPass y SpotPass para que puedas conseguir cosas especiales e intercambiarlas con otros jugadores cuando andas en tu propia aventura diaria. El modo *online* de **HoR** es uno de los mejores que hemos visto, y demuestra el potencial del Nintendo 3DS, pues en las manos correctas se pueden crear maravillosas experiencias, no simples juegos que terminas y no vuelves a jugar jamás.



[illegible] habilidades especiales.

La ruina

El escenario de **Heroes of Ruin** es el mundo de Veil, el cual se encuentra devastado por la War of Ruin, una guerra de grandes proporciones que costó al imperio su esplendor, llevándolo a la ruina. Seres con poderes mágicos, conocidos como *Ruinbursts*, quedaron en el mundo tras este conflicto, que terminó cuando el rey **Ataraxis** y sus seguidores ganaron la ventaja y se convirtieron en los *Ruinlords*, quienes fundaron las ciudades de Veil. Aproximadamente un siglo después, **Ataraxis**, Ruinlords de Nexus, fue maldecido y cayó en un sopor profundo; entonces, el príncipe **Solon** se lanzó en una jornada a las Coral Tombs -a la cual tú eres invitado-, con la idea de encontrar una cura para el gobernador. Sin embargo, en el camino fueron atacados por el Leviathan y su navío fue hundido. Los sobrevivientes: **Solon**, su hermano **Adrian**, y tú, deben encontrar la forma de regresar a Nexus, hallar la cura y detener a los enemigos del reino.

¿Qué tipo de héroe eres?





En **Heroes of Ruin** puedes escoger la raza del héroe que vas a controlar; como ya te imaginarás, cada uno tiene sus habilidades, ventajas y desventajas, que lo hacen más acorde con tu estilo. Te recomendamos que los conozcas bien para que elijas sabiamente al personaje perfecto para ti. No olvides que puedes personalizar a tu héroe con estilo de peinado, color y más, lo cual hace que te sientas más identificado con tu guerrero.

Vindicator
¡Este sujeto en verdad tiene corazón de león! Su estilo de pelea es el de un clásico paladín de la justicia; con su espada y poder balanceado, es uno de los favoritos a elegir.

Gunslinger
Este pistolero tiene la habilidad de **Billy the Kid**, y desea hacer fortuna sacando provecho de sus rápidos movimientos, los cuales son geniales para atacar a distancia a los enemigos que encuentres.

Alchitect
La magia de esta guerrera elfo es una valiosa adición a la alianza. Sus movimientos evasivos le dan la ventaja para atacar con su poder mágico, que nivela su relativamente débil poderío físico.

Savage
Este sujeto es de los que pegan y luego preguntan. Su motivación es la gloria y la fama, y está dispuesto a aprovechar su inmenso poder para salirse con la suya.

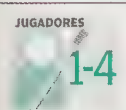
¿Sabias que...?

1.- El *Demo* de **Heroes of Ruin** ha sido uno de los mejores que se han subido a la Nintendo eShop, pues permite jugar de manera local y en línea hasta cuatro personas a la vez.

2.- La compañía desarrolladora n-Space ha trabajo en muchos juegos y con diferentes compañías, como Activision, Acclaim, LucasArts y Nintendo.

3.- Dentro de la página oficial es posible ver cómo van los demás jugadores en los desafíos, revisar nuevos retos y ver quiénes van más arriba en la Wall of Champions, así como su personaje favorito y experiencia ganada en el juego.

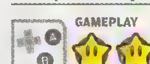
JUGADORES





Compañía: **Square Enix** / Desarrollador: **n-Space** / Categoría: **RPG/Acción**

GAMEPLAY





GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD



REPLAY VALUE



RANKING





Replay Value en serio

Aparte de lo que puedes intercambiar con otros jugadores, puedes comprar cosas en la tienda virtual que de otro modo serían inconseguibles; adicionalmente, puedes completar retos diarios vía SpotPass aun cuando ya terminaste el juego. Nos pareció muy bien que Square Enix haya creado una página de comunidad en Internet para que puedas checar los desafíos que han completado tú y los demás jugadores alrededor del mundo, al igual que enterarte de lo último que se ha subido a la página para que estés al día con los retos. Puedes ver qué tan bien vas en estas pruebas y quiénes son los mejores en la página oficial de **Heroes of Ruin**: http://www.heroesofruin.com/

Una buena fórmula

Heroes of Ruin es un juego muy recomendable, tiene elementos tradicionales de los RPG clásicos, pero con un estilo novedoso que no te hace sentir que estás jugando algo colgado de las joyas de antaño. Lo más notable de este título es que aprovecharon magistralmente las capacidades del Nintendo 3DS para lograr una experiencia que te atrapa aun cuando nunca te llamó la atención un **Final Fantasy**. La conectividad que tiene es parte del porqué vale la pena darle una oportunidad, pues aun cuando pudieras aburrirte al jugar solo, formando un equipo con otros jugadores, la cosa se pone muy divertida. No cabe duda de que hacer un RPG de acción fue muy atinado, pues atrae tanto a los fans del género como a los que no están tan acostumbrados a él.

Un gran juego en 3D

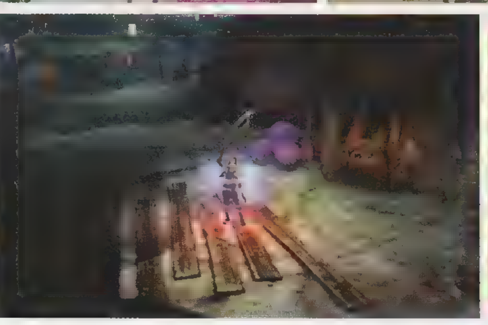
Pasando a la cuestión gráfica, así como a la musical, no podemos más que aplaudir el esfuerzo por crear un mundo tan genial en este grandioso juego, pues en verdad sientes que vas recorriendo los escenarios de **Heroes of Ruin** como si estuvieras ahí. Todo muy bien ambientado con un buen *soundtrack* que te transmite las emociones para que la experiencia sea mucho más significativa. Como ya es costumbre, la calidad de los juegos de Square Enix es indiscutible; cada elemento dentro de los escenarios tiene un nivel de detalle genial, y lo mejor es que puedes utilizar habilidades, poderes, movimientos especiales y mucho más para enfrentar a las hordas de enemigos.











A pesar de que lleves a un tipo de [illegible] encontrarás muchos ítems y [illegible] de los demás personajes. [illegible]

Una experiencia notable

Dentro de cada escena encontrarás muchos enemigos de varios tipos, tamaños, colores y características especiales. Algunos pueden atacarte directamente, otros te envenenan, y existen los que debes perseguir para poder exterminarlos. Los jefes son también algo que vale la pena mencionar, pues te encontrarás tanto los clásicos de tamaño económico, pero con una arsenal listo para acabarte, como a inmensos monstruos que necesitarán de una buena estrategia para ser vencidos.

No importa si juegas tú solo o con tu equipo de héroes, la planeación será una pieza clave en esta contienda. No olvides que puedes ir mejorando tus habilidades con los diversos ítems y equipamiento que vas obteniendo en el camino, y no debes confiarte a que un guerrero fuerte siempre va a ganar, pues algunos enemigos requerirán de un método específico para caer. Un detalle que estuvo bien cuidado es que algunas cosas son exclusivas para cierto tipo de guerrero, así que no debes ser envidioso y quedarte con todo lo que veas, también hay que pasarle a los demás las cosas que no te sirven. Un buen equipo es el que va balanceado y no debe de tener sólo a uno o dos personajes fuertes que hagan todo el trabajo por los demás participantes.

En verdad que este título nos ofrece [illegible] historia, el modo en línea le da mucho *Replay Value*.

¡Vive la aventura!

Por lo general, los RPG son esperados por los fans solamente, pero desde que la modalidad de jugar sin estar seleccionando comandos ha sido más popular, este género ha ganado muchos adeptos que ya son grandes aficionados. En el caso de **Heroes of Ruin**, muchos jugadores lo esperaban con ansias aun sin percatarse realmente que se trataba de un RPG, y la verdad no fueron decepcionados, pues la calidad de este extraordinario título es innegable y sus capacidades multijugador y en línea lo hacen todavía más recomendable.

RANKINGS

Master:
En Nintendo 3DS he jugado cosas realmente espectaculares, como **Kid Icarus: Uprising** o **Kingdom Hearts**, pero el concepto de **Heroes of Ruin** es de lo mejor que hay actualmente en el catálogo de la consola. Siendo honestos, cuando Square Enix confirmó este desarrollo, muchos fuimos los que pensamos que no sería nada del otro mundo, un RPG más de la compañía, pero no es así, demuestra que tienen mucho que ofrecer aún en el género, además de aprovechar las características *online* como nunca se haya visto en cualquier plataforma portátil, con cuatro jugadores al mismo tiempo. Es toda una experiencia que verdaderamente recomiendo a todo tipo de jugador.

Crow:
Para darle variedad a la gama de juegos que ofrece el Nintendo 3DS, ahora te presentamos **Heroes of Ruin**, un RPG épico que te pondrá en los zapatos de diversos guerreros, cada uno con habilidades únicas para combatir a los enemigos y enfrentar las diversas misiones. Una de las mejores cualidades es la posibilidad de jugar en modo cooperativo con hasta tres de tus amigos, de esta forma se volverá una aventura sin igual en la consola. La conexión a Internet le da mayor versatilidad a las acciones; además, te ofrecerá cualidades de SpotPass para obtener nuevos beneficios de parte de Square, así como también StreetPass para compartir datos con tus amigos cercanos.

Panteón:
Desde hace mucho soy fan de los RPG, por lo que cuando supe de **Heroes of Ruin** ¡inmediatamente me sentí impaciente por jugarlo! Afortunadamente, el Demo del juego nos permitió a los jugadores conocerlo y convencernos de su calidad, la cual nunca puse en duda sabiendo que Square Enix se ha caracterizado por sus magníficos trabajos en el género. Si buscas un juego que no botes al cajón, dale una oportunidad a **HoR**, pues en verdad vale la pena, especialmente si te agrada jugar de manera cooperativa con tus hermanos, primos o amigos. El fallo que le encuentro es que debió haber hombre y mujer en cada raza, como en **Monster Hunter Tri** o **Pokémon**.

Nuestra Portada

El universo siempre nos oculta peligros, amenazas que pretenden acabar con todo tipo de vida, pero por fortuna también existe quien nos puede salvar... **Samus Aran**, heroína que desde hace más de dos décadas mantiene el balance en la galaxia.

METROID

Gunpei Yokoi Biografía

La compañía Nintendo se ha caracterizado por tener grandes nombres en su existencia, personajes que con su talento y trayectoria han hecho de esta empresa de entretenimiento una de las mayores de Japón (enfocadas mayormente en los videojuegos) e incluso del mundo entero. Nombres como Shigeru Miyamoto, Hiroshi Yamauchi, Satoru Iwata, Koji Kondo, Masahiro Sakurai y Katsuya Eguchi forman parte de las estrellas que nos han hecho pasar momentos de diversión durante décadas. Pero así como ellos, también debemos reconocer el trabajo de Gunpei Yokoi, un ingeniero oriundo de Kyoto, Japón, que brilló no sólo por sus trabajos en *hardware*, sino también en *software*.



Ilustración: Frank Cuevas

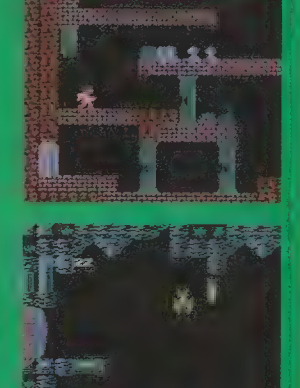
El principio de una gran trayectoria

En sus inicios, Yokoi estuvo a cargo de la producción de las famosas cartas Hanafuda, de las que ya te hemos mencionado antes, pero su creatividad y talento dieron frutos en creación de nuevos proyectos dentro de la línea de juguetes, de tal forma que Hiroshi Yamauchi puso especial atención en él.

Así, Yokoi se convirtió en un creativo importante para la compañía, pero cuando ésta dio un giro hacia el entretenimiento electrónico, los ojos de Nintendo se voltearon hacia Yokoi, para ver de qué forma podría utilizar sus conocimientos en este nuevo rubro. De pronto, el genio creativo concibió un prototipo del Game & Watch (vigente desde 1980 hasta 1991), pequeños dispositivos portátiles que aparecieron con una o dos pantallas con un juego integrado.

Allí vimos títulos tan importantes como **Ballon Fight**, **The Legend of Zelda**, **Mario Bros.**, **Donkey Kong**, entre otras. El crecimiento de Gunpei Yokoi no se detenía y casi entrada la década de 1980, Nintendo proyectaba nuevas ideas para su futuro consolidado en los videojuegos. Fue entonces cuando él quedó al mando de la división Nintendo R&D1 (Research & Development 1); por ese entonces, se dieron los primeros acercamientos de Yokoi con Shigeru Miyamoto, pues Nintendo les había encargado el proyecto especial de la Arcadia **Donkey Kong**, así como otros, entiéndase **Donkey Kong Jr.** y **Mario Bros.**

Nintendo dio otro gran paso, ahora a través de su primera consola casera. Con diseño simple y de tan sólo 8 *bits*, el NES (Japón, 1983) fue uno de los nuevos objetivos de Gunpei Yokoi, quien para 1986 fungió como productor de **Kid Icarus** y diseñó periféricos como R.O.B. y la Zapper, que sería un éxito con **Duck Hunt**. También estuvo a cargo de uno de los títulos de más tradición en Nintendo, **Metroid** y de otros grandes juegos como **Fire Emblem**, **Dr. Mario**, **Super Metroid**, **Panel de Pon**, **Yoshi's Cookies**, entre otros.

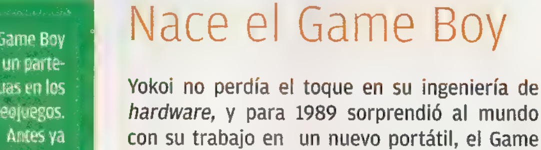


Kid Icarus fue uno de los grandes retos para este talentoso creativo japonés. Lo mejor es que el juego sigue vigente, ahora con una versión para N3DS. En cuanto a Metroid, tuvo una gran evolución con el paso de los años.

Gunpei Yokoi fue una persona versátil, talentosa y que nos dejó un gran legado. Participó en múltiples proyectos a lo largo de su carrera, desde el desarrollo de ingeniería mecánica hasta la dirección de videojuegos.



El Game Boy fue un parteaguas en los videojuegos. Antes ya había portátiles, pero ninguno con las características de este pequeño coloso. Sin duda, un logro enorme para Yokoi.



Nace el Game Boy

Yokoi no perdía el toque en su ingeniería de *hardware*, y para 1989 sorprendió al mundo con su trabajo en un nuevo portátil, el Game Boy, que a diferencia del Game & Watch, éste ya tenía mayor potencial y capacidad para cartuchos intercambiables. Sin duda, fue uno de sus mayores logros para la compañía, posicionando al GB como el portátil por excelencia y conquistando los mercados globales. Incluso, el R&D1 fue encargado de grandes títulos para Game Boy como **Super Mario Land**, **Metroid II: Return of Samus**, entre otros. Más tarde, Yokoi se enfocó en el desarrollo del Virtual Boy, que vio la luz en 1996, pero no tuvo el éxito que todos esperaban; de hecho, tuvo poco más de una docena de títulos en su existencia, y luego de no despegar ventas en Japón y América, no hubo lanzamiento en Europa. Este duro golpe fue uno de los motivos por lo que Gunpei Yokoi decidió renunciar a Nintendo en agosto de 1996. Posteriormente, Yokoi fundó su propia compañía, llamada Koto, para encargarse del WonderSwan, un nuevo portátil para Bandai; pero el destino estuvo en su contra: en 1997 sufrió un accidente que terminó con su vida. Sin embargo, su legado lo ha hecho grande entre los genios del universo de los videojuegos, por ello lo homenajeamos en este espacio, por su trayectoria sobresaliente dentro y fuera de la compañía que lo vio triunfar, Nintendo.

El inicio de la legendaria saga espacial

Hace más de dos décadas, cuando el Nintendo Entertainment System había rescatado a la industria de los videojuegos con sus excelentes títulos, Nintendo lanzó un juego innovador que fue todo un éxito por su genial y desafiante estilo. **Metroid** nos narra la historia de **Samus Aran**, una cazarrecompensas que llega al planeta Zebes para recuperar unas criaturas conocidas como **Metroids**, que fueron robadas por los Space Pirates, cuyo plan era hacer réplicas de estos seres para usarlos como armas biológicas. El *gameplay* del juego se basa en la exploración de los escenarios para conseguir armas y mejoras para poder alcanzar áreas antes inaccesibles (cosa que pronto sirvió de inspiración para la creación de juegos similares), para llegar con el jefe final y destruir la amenaza. **Metroid** fue notable por ser uno de los primeros juegos en tener una mujer como protagonista.



© Nintendo

Muchas franquicias que hoy son muy populares y preferidas de los fans nacieron en el legendario Nintendo Entertainment System, como fue el caso del original **Metroid**, que llegó para ofrecer un estilo de juego tan genial que pronto se consolidó como una de las mejores series del mundo de los videojuegos.

Un juego innovador

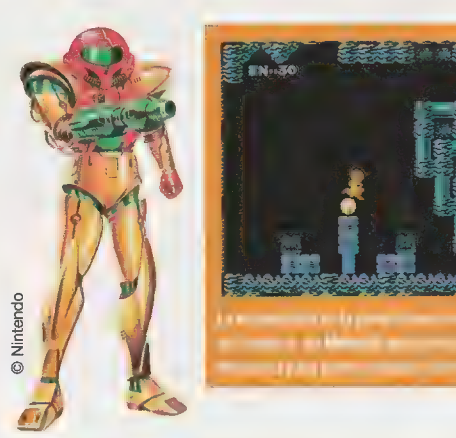
Durante el auge del NES, Nintendo sorprendió al mundo con juegazos como **Donkey Kong**, **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda** y otros más, pero uno tuvo un especial enfoque en el género de acción/aventura, el cual hoy conocemos como **Metroid**. Este singular proyecto fue producido por el famoso Gunpei Yokoi, creador del Game Boy, y dirigido por Satoru Okada y Yoshio Sakamoto; asimismo, la música estuvo a cargo de Hirokazu Tanaka, y la tarea de crear los escenarios fue de Makoto Kano. Finalmente, Hiroji Kiyotake, Hirofumi Matsuoka y Yoshio Sakamoto diseñaron los personajes del juego.

La idea de crear un título diferente de lo que habíamos jugado hasta entonces fue muy bien llevada a cabo, pues no se trata de un simple juego de correr y disparar, sino de una aventura en donde trataron de ofrecer un sentimiento más realista al limitar tu movimiento y enfatizar la exploración con tal de poder proseguir en la jornada. No obstante, tiene un estilo algo oscuro que contrasta con los coloridos juegos en donde hay nubes, agua y enemigos chistosos, pues en **Metroid** se cuidó que la atmósfera fuera solitaria, y en verdad sentías que eras tú contra el mundo, pues no tenías ningún tipo de ayuda adicional.

Metroid de principio a fin

A diferencia de otras series en donde constantemente vemos que el primer juego lanzado queda en medio de la cronología por las precuelas, **Metroid** sigue siendo cronológicamente el primero de la saga. En esta entrega, los Space Pirates atacan una nave de la Galactic Federation y se apoderan de los **Metroids**, unas formas de vida flotadoras bastante peligrosas que pueden absorber la energía vital de cualquier organismo hasta eliminarlo. Obviamente, los Space Pirates planean usarlos como armas al producirlos en masa exponiéndolos a rayos beta. La Galactic Federation localiza el escondite de los piratas en el planeta Zebes y realizan un ataque que termina en la retirada de la federación. Como última solución, contratan a un cazarrecompensas para que se infiltre en el planeta y destruya a **Mother Brain**, la forma de vida que controla las defensas de la fortaleza de los piratas. Dado que la mejor de todos los cazarrecompensas es **Samus Aran**, ella es enviada para completar la difícil tarea. Al explorar, ella se enfrenta a varios enemigos incluyendo a **Kraid** (un aliado de los piratas), y a **Ridley**, el comandante de esta organización, a quienes termina venciendo. Al final, logra destruir -no sin mucho esfuerzo- a **Mother Brain**, para poner una bomba que destruya el complejo y acabe con la amenaza. Claro que debe salir antes de 999 segundos o será historia.

© Nintendo



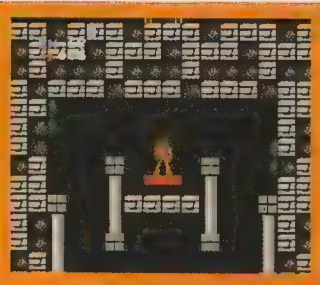
Samus Aran

El personaje principal fue creado y diseñado por Hiroji Kiyotake, aunque en un principio no se pensó que fuera exactamente una mujer. Durante el desarrollo se planteó la idea de que debajo de ese traje espacial hubiera una chica, detalle que finalmente fue introducido al juego, pero no como algo visible desde el inicio, sino como un *bonus* para los jugadores, pues a partir del tercer mejor final **Samus** aparece sin traje, revelando su identidad al mundo. A partir de este momento, es una de las chicas más famosas del mundo de los videojuegos, y su apariencia ha tenido algunos cambios, aunque nunca desfavorables.

Inspiración para el juego



Como hemos comentado, **Metroid** se caracteriza por tener un ambiente oscuro y mantenernos en un constante suspenso dentro del juego, pues en gran parte se debe a que la película **Alien** sirvió de inspiración para la creación de esta experiencia tan emotiva. De igual manera, los diseños del artista H.R. Giger usados en esta cinta también sirvieron como base para algunos de los elementos del juego, lo cual explica la sensación tan especial que tiene.



El sentimiento de la serie

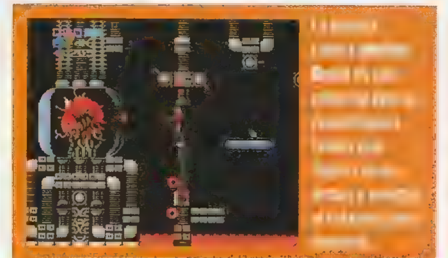


En la mayoría de los juegos controlas a un héroe o heroína que se enfrenta individualmente contra ejércitos enteros de villanos y sus secuaces, pero por lo general tienen algún tipo de apoyo como tenderos, amigos, aliados, personajes a conocer en el camino, y otros similares. Lo cual no es el caso de **Samus**, pues en **Metroid** (al igual que en la mayoría de sus juegos) ella está completamente sola en el planeta Zebes, no hay comunicación con nadie, apoyo o cosa parecida. Esto se intensifica con la atmósfera del juego que mencionábamos en relación con la película **Alien**, al igual que el hecho de ir explorando los corredores de la guarida de los Space Pirates en busca de los ítems necesarios para la misión.

Ciertamente, **Metroid** no es un juego sencillo, pues debes retroceder en muchas ocasiones para poder visitar los mismos lugares una vez que tienes la habilidad o disparos correctos. Al tratarse de una aventura no lineal, Nintendo nos ofreció algo sumamente distinto a los clásicos juegos en donde sólo hay escenarios de una pantalla de magnitud, o el típico en donde avanzas a la derecha hasta el objetivo. Estos elementos contribuyeron a que el sentimiento de soledad de **Samus** fuera transmitida a los jugadores, e inclusive a veces experimentas una desesperación por ir bajo de energía, sin armas especiales y en sitios sumamente peligrosos. No cabe duda de que **Metroid** dio pauta para muchos de los juegos más impresionantes y desafiantes de hoy.

Diferencias entre regiones

Las distinciones entre las versiones japonesas, americanas y europeas siempre han sido motivo de polémica, y esto se vio acentuado en los tiempos de los 8 y 16 *bits*. En el caso específico de **Metroid**, la entrega nipona tuvo tres archivos para grabar avances, como **The Legend of Zelda**; mientras que la americana tuvo el sistema de *passwords*, lo que era una novedad en su momento. Curiosamente, hubo claves en donde podías jugar con **Samus** sin su traje (cosa que normalmente pasa cuando terminas el juego), como la famosa JUSTIN BAILEY; asimismo, la versión descargable para Nintendo 3DS se traba cuando introduces un *password* que no pueda reconocer el sistema; ojalá y eso se corrija en una actualización.



El legado



Metroid fue todo un suceso en su tiempo, y la fórmula que sirvió como base a la serie en general ha sido conservada al máximo de su posibilidad, pues como indica el dicho: "si no está roto, no lo arregles". Claro que la evolución trascendental de la franquicia fue con su transición al Nintendo GameCube. Gracias a su popularidad, sigue siendo agradable jugar esta primera versión, por lo que se lanzó en la Classic NES Series, para GBA; tuvo un *remake*: **Metroid: Zero Mission**, y está disponible para descargarse para la Consola Virtual de Wii, también fue uno de los juegos del programa Embajador, en el N3DS.

Ésta es una de las joyas que simplemente no puedes dejar de tener en tu colección. Afortunadamente, hay muchas formas de tenerlo, tanto física como digitalmente. Si no lo has jugado, no lo dudes, es una garantía.

Otras heroínas de los videojuegos

Al igual que **Samus Aran**, otras chicas han sido pioneras en demostrar que no son las típicas damiselas en peligro que necesiten ser rescatadas. Sabemos que no son las únicas, pero definitivamente sí fueron de las primeras en mostrar el poder femenino.

Ms. Pac-Man
Contraparte femenina del ícono de los videojuegos, **Pac-Man**, quien estelariza su propio juego desde las Arcadias, sin mencionar las incontables versiones alternas y secuelas.

Chun-Li
La primera chica elegible en cualquier videojuego de peleas callejeras es esta bella chinita, que es tan reconocida como el juego en el que salió: **Street Fighter II: The World Warrior**.

Lara Croft
No sólo **Indiana Jones** puede correr por las catacumbas y obtener reliquias de sitios peligrosos. La linda protagonista de **Tomb Raider** ya es toda una celebridad en la industria del entretenimiento.

Metroid II: Return of Samus Game Boy

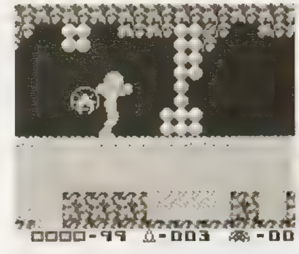


Segundas partes nunca fueron buenas... ¡hasta ahora!

Algunos juegos de NES se convirtieron en series rápidamente con secuelas directamente para el sistema de 8 *bits*, como pasó con **Super Mario Bros.** o **The Legend of Zelda**, pero otros como **Metroid** vieron llegar su segunda parte al Game Boy, aunque no por ser inferior, sino simplemente por la traslación al portátil, y así ofrecer algo más a los fans. En esta segunda entrega (que fue la única para el GB) se le hicieron pequeños cambios al traje de **Samus**, que han prevalecido hasta hoy, como las hombreras redondas al Varia Suit para distinguirlo del Power Suit. En esta aventura, la cazarrecompensas consentida de los fans, **Samus**, enfrenta nuevos retos y desafíos en un nuevo planeta, pero afortunadamente el estilo de juego tradicional permanece.

Un juego incomprendido

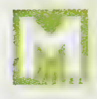
A pesar de que en esos tiempos la tendencia a dejarse llevar por los gráficos y no por el juego en sí no estaba tan marcado como hoy, **Metroid II** sufrió un poco por las críticas a las cuestiones gráficas y musicales. Aunque si somos sinceros, consideramos que vale mucho la pena y que está al nivel de los mejores juegos tanto del sistema como de la serie en general. Este factor afectó su recepción, y no fue sino hasta la llegada de **Super Metroid**, cuando la serie retomó éxito. Por fortuna, es uno de los juegos que están disponibles en la Consola Virtual del Nintendo 3DS, así que si todavía hay dudas sobre su calidad, qué mejor que disiparlas jugando directamente esta entrega incomprendida, ¿no lo crees?







Más allá de la innovación



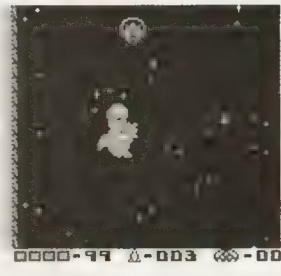
Por lo general, muchas traslaciones de NES a GB fueron versiones en blanco y negro con ciertas limitantes de sus contrapartes caseras, como pasó con los **Mega Man**, por ejemplo. Pero en el caso de **Metroid II** se quiso hacer una versión distinta que no fuera una simple adaptación portátil, y fue exactamente lo que lograron, pues aquí la aventura tiene matices distintos al original, pero sin dejar a un lado la fórmula que hizo grande al primer juego.

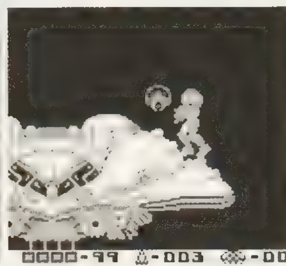
En esta entrega, **Samus** es enviada a una misión para exterminar a los Metroid de su planeta de origen, el SR388, antes de que los Space Pirates puedan apoderarse de ellos. La diferencia más notable es que aquí no se trata de los mismos organismos flotadores que conocemos, sino que en este sitio hay Metroid de varias etapas de su evolución, desde los clásicos que parecen medusas hasta grandes bestias con forma de reptil, incluyendo la **Queen Metroid**. Este juego tiene continuidad directa con su secuela que salió para el SNES, **Super Metroid**.

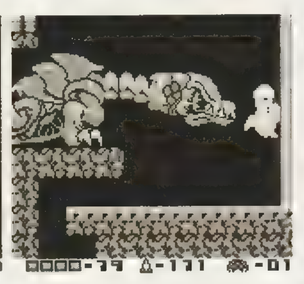
Mismo *gameplay*, nuevas opciones

Son varias las diferencias que se hicieron en esta entrega, pero la temática sigue siendo la misma: **Samus** debe explorar el planeta SR388 de la misma manera que en **Metroid**, usando armas y las habilidades que vas consiguiendo en tu camino. El objetivo principal es eliminar a todos los Metroid de una zona (para lo cual te dan un detector especial que muestra cuántos organismos faltan) para poder proseguir a la siguiente parte del escenario. Esto sucede porque al no haber Metroid, terremotos hacen que la cantidad de lava disminuya, por lo que es posible descender más en los confines del planeta. Hay dos armas nuevas disponibles para **Samus**: un láser que se divide en tres disparos y el rayo de plasma, que pasa a través de los enemigos. Debido a que **Samus** puede equipar sólo un tipo de arma a la vez, es necesario regresar al sitio en donde se encontraron originalmente para hacer el cambio. Otra de las innovaciones es el salto espacial, que permite a la heroína saltar indefinidamente para alcanzar áreas altas.

La habilidad favorita de todos: la *Morph Ball*, regresa en este juego, pero ahora está disponible desde el principio junto con el *Long Beam*; adicionalmente, hay dos variantes, pues una te permite subir a las paredes mientras estás en este modo, y con la otra puedes saltar ejecutando la *Morph Ball* sin necesidad de usar bombas, como pasaba en el primer **Metroid**. Y sí, si estabas pensando que la habilidad de subir por los muros tiene algo que ver con las arañas, estás en lo cierto, pues se llama *Spider Ball*.





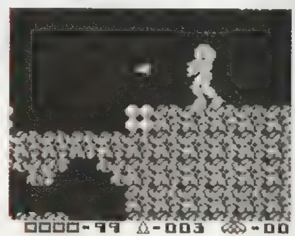


La serie continuó su exitoso camino en el Game Boy, creado por Gunpei Yokoi. En esta segunda parte, **Samus** deberá ir directamente al planeta de donde vienen los Metroid para acabar de raíz con el problema. Esta entrega tuvo una significativa mejora gráfica y muchas innovaciones en el estilo de juego.

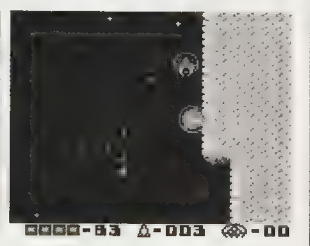
La saga continúa...

Dentro de la línea del tiempo de la franquicia esta entrega es la sexta en orden cronológico; en esta parte, **Samus** debe erradicar a los Metroid para que no caigan en manos de los Space Pirates. Claro que la federación la llama por ser la única que puede con el trabajo... después de que ellos mismos fallaron. Explorando el planeta, **Samus** se encuentra con nuevas mutaciones de Metroid, las cuales son más peligrosas que nunca, especialmente la **Metroid Queen**, quien toma el papel del jefe final del juego, como ya es una tradición en sus juegos.

Después de la larga batalla, **Samus** logra derrotar a la reina; acto seguido, recorre los túneles del planeta en pos de su nave. Curiosa e inesperadamente, encuentra un huevo de Metroid del que sale un solitario individuo que inmediatamente reconoce a la heroína como si fuera su organismo materno, y ella le perdona la vida. **Samus** recorre ahora los túneles en compañía del Metroid hasta la nave, escapando del planeta y dejando abierta la posibilidad de una secuela.





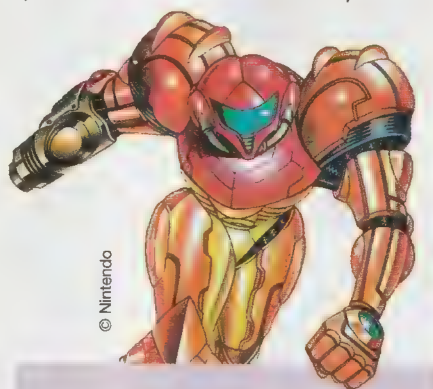


Un digno representante de la serie

Metroid II es, sin exagerar, un gran juego tanto de la franquicia como del sistema portátil de 8 *bits*. Tiene muy buenos gráficos y música, y definitivamente el ver a los Metroid en otras fases de su crecimiento fue algo sin precedentes. A diferencia de su antecesor (al menos en la versión americana), en esta ocasión el juego incluye una batería para que se pueda continuar el juego en cualquier momento sin necesidad del password. Una de las cosas a destacar es que el equipo de desarrollo trató de darle un control más amigable para hacerlo más cómodo y disfrutable, pues ahora **Samus** puede agacharse y disparar, al igual que atacar desde un salto justamente hacia abajo de ella, lo cual abrió las posibilidades a un estilo de juego mucho más dinámico.

Los Metroids

El hecho de poder ver a los Metroid no sólo como medusas voladoras, sino también como organismos capaces de enfrentar a sus enemigos con algo más que la absorción de energía, fue algo que hizo que brillara esta entrega. El ciclo de los Metroid ahora tiene las etapas: *Original*, *Alpha*, *Gamma*, *Zeta*, *Omega* y *Queen*; cada uno con sus respectivas diferencias y poderes. Esta idea fue algo bastante bueno, pues a diferencia del original, en donde la mayoría de los enemigos eran "básicos", con un par de jefes, los Metroid, y **Mother Brain**, aquí hay una mayor variedad de enemigos y ya no sientes que estás en los mismos cuartos una y otra vez.





Por primera ocasión es posible ver las diferentes fases de la evolución de los Metroid, lo cual le da un toque especial a este juego, además de que ofrece un *gameplay* mucho más dinámico que su predecesor. No cabe duda de que fue una gran secuela.

Un clásico al alcance de tu mano

Como verás, son más los puntos a favor de este juego que los detalles que tiene en contra, que según la crítica popular se enfocan en la música del juego, aunque nosotros no la vemos para nada reprobable, sino todo lo contrario. Sea como sea, **Metroid II: Return of Samus** es una gran entrega de la serie que por fortuna está descargable para la Consola Virtual del Nintendo 3DS, así que simplemente no puedes dejar de aprovechar la oportunidad de tenerlo si eres fan de la serie y por alguna razón no lo tienes. De esta manera, podrás completar tu colección y despejar tus dudas sobre esta singular parte de la serie que bien vale la pena conocer y qué mejor que tener en tu N3DS.

Cronología de Metroid

Muchos tienen dudas sobre si este juego es la segunda parte de la serie, o si **Other M** va antes, etcétera. Para despejar las dudas, aquí incluimos la línea de tiempo de los sucesos de **Metroid**; obviamente, son los juegos enlistados según sus eventos y no por su fecha de salida.

- **Metroid (Metroid: Zero Mission)**
- **Metroid Prime**
- **Metroid Prime Hunters**
- **Metroid Prime 2: Echoes**
- **Metroid Prime 3: Corruption**
- **Metroid II: Return of Samus**
- **Super Metroid**
- **Metroid: Other M**
- **Metroid Fusion**

Metroid es una de las franquicias que ha conservado su estilo, pero no deja de sorprendernos y ofrecer algo nuevo en cada entrega. Realmente vale la pena completar tu colección de títulos de la serie.

¡Súper secuela!

Después de una espera no tan larga, la secuela de **Metroid II: Return of Samus** por fin llegó, pero no para ninguno de los sistemas de 8 *bits*, sino para el legendario Super Nintendo, el cual sirvió para que los fans gozáramos de una de las mejores entregas de toda la saga gracias a sus capacidades y potencial como sistema. Este título continúa directamente los eventos de **Metroid II**, narra las aventuras de **Samus** nuevamente enfrentando a los Space Pirates, quienes no han desistido de su plan de controlar el espacio utilizando a los Metroid como armas. Este singular título es considerado como uno de los mejores del SNES, y no es para menos, pues en su desarrollo estuvieron involucradas personalidades como Yoshio Sakamoto, Gunpei Yokoi y Makoto Kano.



Ésta es una de las mejores aventuras de **Samus**. No cabe duda de que es un clásico imperdible.

La tercera entrega de la saga realmente dio un salto evolutivo que le ganó una gran cantidad de fans y la consolidó como una de las mejores franquicias de Nintendo.



En la revista Nintendo Power han aparecido muchos juegos de la serie, siendo uno de los más recurrentes este genial título para SNES.

Mejorando lo inmejorable

Al igual que sus predecesores, **Super Metroid** es un juego de Acción/Aventura lleno de plataformas en el que la exploración es la parte clave del *gameplay*. Todo ocurre en el planeta Zebes, el cual para variar se puede recorrer entre pasillos, cuartos y corredores llenos de enemigos listos para acabar contigo y con tu cruzada de rescate, pues en esta ocasión **Ridley** ha robado al Metroid que siguió a **Samus** en el episodio anterior y es el objetivo principal de la historia. Como siempre, hay muchas habilidades que **Samus** debe encontrar para poder progresar dentro del juego, como *power-ups* para activar nuevas ventajas de su armadura, como saltos indefinidos, y por el estilo, que te ayudarán en la jornada.



La calidad de gráficos tuvo una mejoría impresionante. **Super Metroid** fue uno de los mejores juegos del Super Nintendo.

Aprovechando el poder del SNES

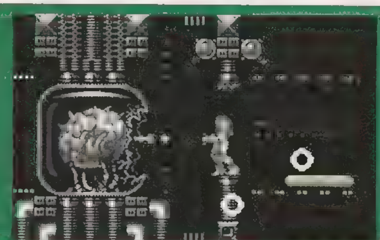
Definitivamente, el control fue mejorado, y gracias a la mayor cantidad de botones del SNES es posible tener un mejor manejo de las habilidades de **Samus**, lo cual hace que el juego sea mucho más dinámico, disfrutable e intenso. La acción como siempre está a la orden del día, pues los enemigos son numerosos y no vacilan en acabar contigo, pero no por eso se deja de sentir la atmósfera tan especial que ha caracterizado a la serie desde su inicio.

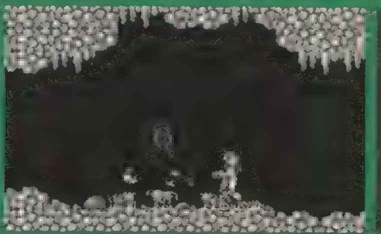
Asimismo, nuevas armas fueron introducidas al juego, como el innovador *Grapple Beam*, que te permite colgarte de los techos mediante un láser que se usa al estilo de **Indiana Jones**. También es notable que, a diferencia de sus dos antecesores, en **Super Metroid** es posible que **Samus** dispare en cualquier dirección mientras estás en movimiento, lo cual es totalmente nuevo y se convirtió en un estándar para los juegos subsecuentes. Además, el mapa es mucho más amigable (que afortunadamente también ya es un estándar), pues te marca puertas cerradas, lugares, cuartos de importancia, etcétera, lo cual es de gran ayuda al estar explorando.

Innovaciones a la orden

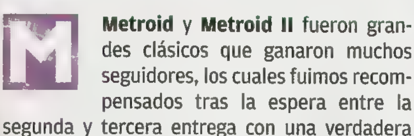
Además de las mejoras que te mencionamos, otras cosas fueron incorporadas al juego, como la habilidad de seleccionar armas y deshabilitarlas en un inventario. También tenemos la opción de poder moverte hacia atrás mientras estás mirando -y disparando- en una dirección; y aún mejor, es posible que combines las armas de **Samus** para obtener disparos distintos. Al igual que en la segunda entrega, el *password* quedó obsoleto, pues cuenta con la opción de salvar tus avances sin necesidad de estar anotando claves para continuar, y es posible salvar y recargar tus armas y energía en la nave de **Samus**, al igual que en los distintos puntos para salvar, que se encuentran dispersos por todo el planeta Zebes. ¡No olvides checar constantemente el mapa!

La historia de **Metroid II: Return of Samus** continúa en este juego justo en donde se quedó. De hecho, en la introducción del juego se pueden apreciar -de manera remasterizada- los eventos de la entrega pasada que dan pauta a esta aventura.









Una obra de arte

Metroid y **Metroid II** fueron grandes clásicos que ganaron muchos seguidores, los cuales fuimos recompensados tras la espera entre la segunda y tercera entrega con una verdadera joya no sólo de la serie, sino también del Super Nintendo. De acuerdo con la gente de Nintendo, esperaron tanto para lanzar una secuela porque querían que fuera algo sumamente especial, que además de contener los estándares de calidad de la serie, ofreciera una experiencia más impresionante que las que originaron la saga. Parte de la magia del juego es que, al igual que los demás juegos, mantiene el sentimiento tan especial que ha caracterizado a la franquicia, lo cual fue magistralmente intensificado con una excelente música que incluye algunos temas previos, esta vez con la mejora auditiva del SNES.

Metroid de 64 *bits*: una espera sin respuesta

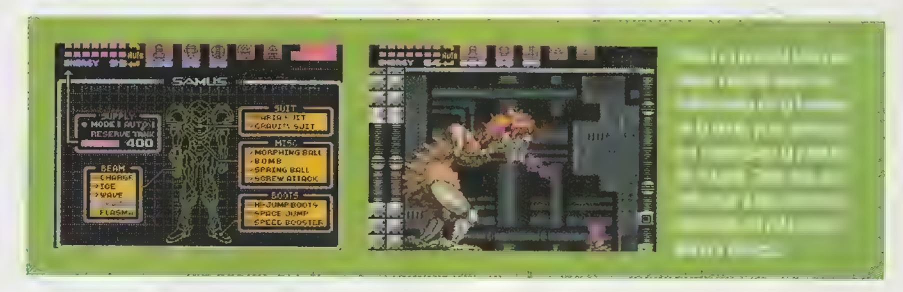
En realidad, no existe una razón concreta del porqué **Metroid** no llegó al Nintendo 64 como pasó con otras series, como **The Legend of Zelda** o **Super Mario**. Tal vez haya sido porque no fue tan popular como estas franquicias, o simplemente no creyeron que se hubiera adaptado bien al estilo en 3D que predominó en el sistema. No obstante, la evolución de **Metroid** a una aventura en primera persona fue algo sin precedentes que nos convenció de que tal vez fue mejor dejar el salto de la serie de 2D a FPS, pues preferimos la espera a que hubieran lanzado un juego en 3D que pudo haber sido "uno más del montón", en donde simplemente se buscan cositas para abrir puertas, como pasó con la transición de un buen juego que pasó de 2D a 3D con desastrosos resultados: **Earthworm Jim**, de N64.

Aunque no creas que quedó totalmente fuera de dicha consola, pues sí controlamos a una **Samus** de polígonos en el N64, en **Super Smash Bros.**, ¿recuerdas? Esto indica que realmente la serie tuvo su impacto al ser incluida en este genial *crossover* de Nintendo, pues en todas sus entregas siempre ha estado presente **Samus Aran**, y es una de las favoritas de los jugadores. No debemos olvidar que también **Ridley**, **Kraid** y el Metroid aparecen en **Super Smash Bros. Melee** como trofeos. Honor a quien honor merece, ¿no lo crees?

Episodio consecutivo

Como pasa con otros títulos de la serie, no importa que **Super Metroid** sea la tercera entrega, pues cronológicamente ocupa la séptima posición dentro de la línea de tiempo, estando justo después de **Metroid II: Return of Samus**. El intro del juego es muy bueno, narra los eventos finales de **Metroid II**, cuando **Samus** encontró al pequeño organismo que la adoptó como figura maternal. Ella lo llevó a la colonia espacial Ceres para que fuera estudiado, pero poco después de haber dejado la colonia recibió una llamada de auxilio y encontró todo destruido y el Metroid robado. La misión inicia cuando la cazarrecompensas llega al planeta Zebes tras seguir a **Ridley**, donde debe explorar sus confines para recobrar al organismo.

Durante su larga jornada, **Samus** acaba con sus enemigos, incluyendo a **Ridley** mismo, llegando al núcleo de la base, en donde encuentra al Metroid, el cual ha crecido a un tamaño increíble. Tras atacar y casi aniquilar a **Samus**, se da cuenta de quién es ella y escapa. **Samus** recupera sus fuerzas y se lanza en contra de **Mother Brain**, cuyo poder es sorprendente y casi acaba con la heroína. En el último momento, el Metroid ataca a **Mother Brain** absorbiendo toda su energía y transfiriéndosela a **Samus**. En una desesperada situación, **Mother Brain** acaba con el Metroid, sólo para ser destruida por un potente disparo de **Samus** gracias a la energía que le dio el organismo. **Samus Aran** logra escapar de la destrucción del planeta tras una tradicional cuenta regresiva.



¿Disponible? ¡Claro!

Es una pena que algunas obras maestras se queden atrapadas en su consola original, pues las nuevas generaciones de jugadores no tienen la misma posibilidad de conocerlas y disfrutarlas. Por fortuna, éste no es el caso de **Super Metroid**, pues está disponible para descargarse para la Consola Virtual del Nintendo Wii. Si eres un gran fan de la serie, o si quieres conocer esta magistral entrega y ver por ti mismo lo grandiosa que es, no lo dudes: añádelo a tu colección. Vale mucho la pena volver a experimentar el sentimiento tan especial de la búsqueda del Metroid que fue robado.

¿El mejor?



Los juegos de la línea de tiempo de **Metroid** han tenido varios tipos de *gameplay*, por lo cual si hemos de elegir un "mejor juego", la decisión sería mucho muy difícil, pues es un tema disputado por los fans. En este caso, podemos decir que de las entregas en 2D donde exploras los cuartos como en el original, a pesar de que muchos votan por **Metroid Fusion**, y otros por **Metroid: Zero Mission**, la mayoría piensa que es **Super Metroid** el que debe ser coronado como el mejor de este tipo de estilo, con lo cual nosotros estamos de acuerdo. De cualquier manera, éste es un clásico que simplemente no puede faltar en tu colección, y si no lo habías jugado antes por cualquier razón, ¡no lo dudes, conócelo!



El malévolo Kraid es uno de los principales enemigos de este juego. Vencerlo no es sencillo, pero con determinación podrás lograrlo.

La evolución se hizo presente en la saga Metroid

Samus conquistó el mundo de los videojuegos con su aventura en **Super Metroid**. Se volvió todo un clásico, por lo que nadie se esperaba que para volverla a ver en acción en una consola casera habría que esperar ocho largos años, casi una década después la bella **Samus Aran** regresaría en una misión que cambiaría su vida: **Metroid Prime**, para Nintendo GameCube, una verdadera joya para el medio.



El traje de **Samus** recibe un gran daño en los primeros minutos de juego, por lo que no tienes todas las habilidades al llegar a Tallon IV, tienes que ganártelas.

A través de los ojos de Samus

Cuando se presentó el Nintendo GameCube, allá por el año 2000, uno de los videos que mayor expectación causó fue en el que se podía ver a **Samus** correr por un túnel, escapando de varios enemigos. Fueron pocos segundos, pero suficientes para volver locos a los seguidores de la serie que ya tenían años rogando a Nintendo por una nueva entrega.

Meses más tarde se reveló que no sería Nintendo como tal el que desarrollaría el juego, sino un nuevo equipo, un estudio que comenzaba su andar en la industria, Retro Studios. Muchos pensaron que se trataba de un gran error, sobre todo cuando se comentó que el género al que pertenecería el juego sería al de primera persona, pero como siempre ocurre, la Gran N sabía muy bien lo que estaba haciendo.

En 2002 el título salió a la venta siendo uno de los mejores juegos no sólo de GameCube o de la generación de los 128 *bits*, sino también de todos los tiempos, una obra de arte sorprendente en todo sentido que nos dejó con la boca abierta a todos, no sólo por el espectacular apartado visual ni la gran historia, sino también por el excelente *gameplay*, soberbio, que nos hizo vivir una aventura sorprendente que jamás olvidaremos.

Una de las grandes características de este juego son los extras que incluye, verdaderos premios para los seguidores de la serie, que se obtienen al conectar el Nintendo GameCube a un Game Boy Advance con **Metroid Fusion** ya terminado. Es un nuevo atuendo para la protagonista, el mismo que usa para la entrega de GBA.

Explorando un nuevo planeta

A diferencia de otros juegos en primera persona, en los que todo era (y sigue siendo) disparar cada segundo hasta llegar al final de la misión, en **Metroid Prime** se vivía una verdadera aventura, donde saltabas, explorabas, luchabas, justo como en **Super Metroid**, sólo que ahora en primera persona, pero no se alteraba la esencia de la serie, esto fue justo lo que lo llevó a la cumbre. De hecho, para muchos es la mejor entrega de la franquicia.

El argumento es magnífico, **Samus** debe explorar una estación espacial de donde ha recibido una señal de peligro, al llegar se da cuenta de que en su interior hay un parásito espacial, intenta terminar con él y salir de ese lugar antes de que todo explote, pero poco antes de que lo logre aparece un viejo conocido, **Ridley**, quien la ataca dañando seriamente su traje y dejándola con pocas esperanzas de sobrevivir en su nuevo destino. **Aran** termina en un planeta desconocido, Tallon IV, donde descubre los secretos del Phazon, una sustancia que altera el comportamiento y apariencia de cualquier criatura, volviéndola más violenta y poderosa. Los piratas espaciales desean usar el Phazon para sus experimentos, por lo que **Samus** debe detenerlos, sin saber que a cada paso que dé en el planeta descubrirá los secretos de una antigua civilización, los Chozo, quienes tienen mucho que ver en su pasado, sumamente interesante.

Éste fue uno de los principales factores en los que Retro Studios comenzó a trabajar, el pasado de **Samus**. Muchos sólo sabíamos que se encargaba de realizar misiones para la Federación Galáctica, pero no cómo se convirtió en lo que es, justamente por eso vale mucho la pena que revisemos cada escrito Chozo en el juego; son muchos, pero al final comprenderemos mejor las motivaciones de **Samus** en su lucha diaria por ser diferente.



La raza Chozo ya no se encuentra en el planeta, pero hay varias imágenes en las que podemos darnos cuenta de cómo era su aspecto, similar al de una ave.

Un regreso triunfal

Metroid Prime representó muchas cosas, no sólo la reaparición de un personaje por la puerta grande, al mismo tiempo demostró que las grandes ideas pueden venir de pequeños estudios, como lo era en ese momento Retro Studios. Sin mencionar que dejó claro que las posibilidades de cada género son ilimitadas, todo depende de la creatividad y la visión, se tienen que romper reglas, olvidarse de las fórmulas, simplemente crear por pasión.

Ésta es una de esas obras que se vuelven no sólo clásicos, sino también parteaguas, modelos a seguir. La historia que vivimos con **Samus** va más allá de recorrer un planeta, es formar parte de su vida, de sus recuerdos, de su futuro, una experiencia que queda para siempre en nosotros, un capítulo del cual siempre hablaremos. Todo videojugador debe conocerla, disfrutarla, **Metroid Prime** no es una entrega para Nintendo GameCube o Wii, es un trabajo para la industria entera.

Si nunca jugaste **Metroid Prime** en su formato original, ahora puedes hacerlo gracias a la recopilación para Wii, **Metroid Prime Trilogy**, que incluye una nueva forma de disfrutarlos, gracias al Wiimote, haciendo más fácil el sistema de control. Un extra que aun teniendo la primera versión no puede faltar en tu colección por nada del mundo.

La dificultad del [illegible] debias cuidar [illegible] un ataque direc- [illegible] tragedia.



Dependiendo de qué tantos enemigos, artefactos y otros objetos registres con tu visor, el juego te dará algunas recompensas, imágenes del desarrollo del juego, donde podremos ver, entre otras cosas, gráficos tan interesantes como el que te mostramos aquí. Vale la pena detenerse en cada nuevo cuarto para recorrerlo y registrar a sus habitantes por extras tan valiosos como éstos.

La batalla final de **Samus Aran**

Luego de casi una década de inactividad en la serie **Metroid**, Nintendo nos sorprendió con un título revelación para el Game Boy Advance. Cronológicamente, se sitúa como el último de la historia, por lo que la suya tendrá elementos de los títulos anteriores, así como referencias que te harán comprender mejor el concepto global.

Siempre pensamos que los juegos llegan primero a Japón y luego al resto del mundo. No siempre es así. Una de esas excepciones fue el caso de **Metroid Fusion**, llegó a nuestro continente a mediados de noviembre de 2003, mientras que los nipones tuvieron que esperar tres meses más. Se trata del cuarto título de la serie, y llegó a una nueva consola portátil con posibilidades superiores a lo visto antes en **Metroid II: Return of Samus** (Game Boy), con *gameplay* dinámico y gratamente ambientado en escenarios que recorres para enfrentar las misiones encomendadas por una computadora con Inteligencia Artificial programada bajo el criterio de **Adam Malkovich**, a quien seguramente conociste más en **Metroid Other M**.



Éste es el traje que vestirá Samus en la aventura en el planeta SR-388. Aunque es diferente de lo tradicional, resulta bastante poderoso.

Mother Brain ha caído... pero aún faltan guerras por enfrentar



Nuestra valiente heroína tendrá una nueva amenaza. En esta ocasión, el parásito X se ha introducido a su cuerpo. Aparentemente no ha pasado nada, pero poco tiempo después la rubia queda noqueada y su nave a la deriva, hacia un rumbo desconocido.

Más tarde, la gente de la Federación Galáctica va en su rescate; al analizarla completamente, se dan cuenta de que su situación es mucho más complicada de lo que aparentaba. Ahora, el parásito se está expandiendo a múltiples zonas de su cuerpo, por lo que los médicos deciden intentar una maniobra riesgosa, de lo contrario su vida estará en jaque.

La solución es aplicarle ADN de **Metroid**, con la primicia de que estas criaturas son los principales depredadores de dicho parásito. ¿Funcionará? No lo saben, pero el riesgo vale la pena. De regreso a la acción, **Samus** es informada sobre conflictos en el planeta SR-388. Sin pensarlo dos veces, acude al llamado, pero en esta ocasión contará con una computadora que mantendrá el registro y datos de sus misiones; también, le dará avisos y detalles importantes, muy al estilo de uno de sus viejos amigos. Al llegar, ella se encuentra con más especímenes del parásito X, pero ahora la situación es diferente, pues el ADN de **Metroid** le da la habilidad de absorber al invasor ganando o recuperando sus poderes principales.



Arachnus X es el primer rival fuerte a quien enfrentas en Metroid Fusion. Sus habilidades son variadas, se convierte en una esfera para modificar sus golpes y lanza fuego u ondas energéticas.

Samus comenzará esta misión con habilidades básicas. Sin embargo, en diferentes sectores del planeta encontrará nuevos accesorios que le permitirán utilizar armas de mayor poder, capaces de vencer a los enemigos más feroces con mayor rapidez. ¡Busca en cada rincón!

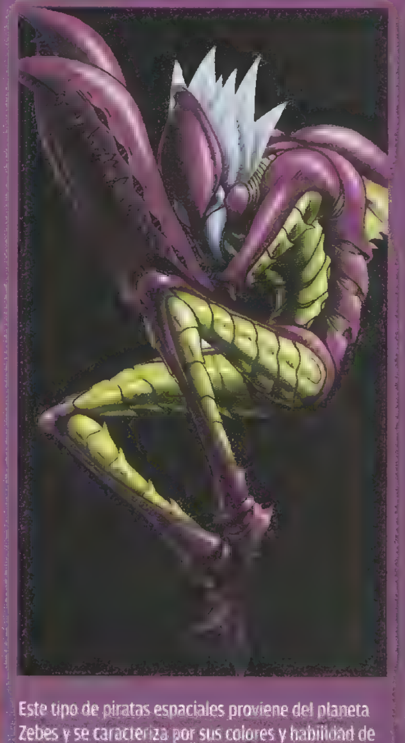
¡Lucha por recuperar tus poderes!

Tal como en los demás títulos de la serie, con el paso de ciertos eventos irás recuperando habilidades, así como ganando equipo que te brindará acceso a nuevas zonas del complejo; aunque recuperarte al 100% será una tarea compleja que sólo conseguirás mediante la perseverancia y estrategia. Más tarde te darás cuenta de que hay un enemigo mucho más temible que los demás habitantes del planeta. Se le conoce como **SA-X**, un ser que posee una armadura realmente parecida a la de **Samus** y que ronda por todos los sectores poniéndote en aprietos y buscando un conflicto que termine con tu vida o con la suya.

El **SA-X**, efectivamente, es una copia de **Samus Aran** y de su traje. Esto pasó cuando los médicos de la Federación Galáctica trataban de salvarle la vida por la infección del parásito X. Sin embargo, en el ínter, el parásito infectó partes biológicas de la armadura, para luego restaurarla mientras mantenían el traje en la sala de cuarentena, para escapar del laboratorio. El enfrentamiento entre clon y original será inevitable, pero ahora tendrás una desventaja. ¿Recuerdas que los **Metroid** son vulnerables al hielo? Pues ahora tú tienes su ADN integrado... ergo, también el frío será tu debilidad. ¡Consigue todos los ítems y mejora tu equipo, así tendrás más oportunidad de sobrevivir!

De regalo para los embajadores

Quienes compraron el Nintendo 3DS en sus primeros meses, tuvieron una gran recompensa por parte de Nintendo:pertenecer al Programa Embajador. A través de este beneficio, Nintendo obsequió 20 juegos que se conforman de 10 de NES y 10 de Game Boy Advance; por supuesto, uno de los de GBA es **Metroid Fusion**, por lo que si ya lo habías jugado en su formato original, tendrás una nueva oportunidad de gozar esta intensa aventura. Pero si de plano nunca lo habías experimentado (y menos ahora que es un título bastante difícil de conseguir en su formato original) y lo tienes dentro del Programa Embajador, ¿qué esperas? Ten por seguro que no te arrepentirás, de esta forma, conocerás la última -cronológicamente hablando- hazaña de la sexy y temeraria **Samus Aran**.



Este tipo de piratas espaciales proviene del planeta Zebes y se caracteriza por sus colores y habilidad de alterar su forma física. Otra de sus cualidades es la posibilidad de trepar paredes de difícil acceso.

Los escenarios están repletos de enemigos (pequeños y grandes), por lo que te recomendamos que simpre guardes tu partida... ¡quizás alguien te atacará en la siguiente puerta!

Los **Metroid** llegarán a su máxima forma de evolución y la presenciarás al enfrentar al último jefe, el **Metroid Omega**. Cuentan con ataques rápidos y diversos, como lanzar misiles o agredir con cuchillas. Recuerda que son vulnerables al hielo, unos disparos de ese elemento serán útiles.

En conclusión

Como habrás leído en las notas de los demás títulos de esta franquicia, la acción es una constante, pero sobre todo el entretenimiento al descubrir nuevas zonas en el planeta o instalación en donde se desarrolle la aventura, así como también los giros dramáticos que no pueden faltar. En este caso, es la participación del **SA-X**. Visualmente quedarás encantado por la ambientación de los escenarios, mismos que se complementan a través de música de fondo muy acorde con la situación que vivas. En definitiva, seas o no fan de **Metroid**, te recomendamos ampliamente este título.



Una historia que comenzaba a ser un mito

Luego de su regreso a las dos dimensiones en **Fusion**, la gente quería ver más de **Samus** en este estilo, pero Nintendo decidió realizar un juego que resultó una gran sorpresa, **Metroid Zero Mission**, para Game Boy Advance. En él podemos conocer y vivir una de las primeras aventuras de esta bella protagonista, ahora con el poder de los 16 *bits* del Game Boy Advance.

Al inicio se pensó que se trataría de un *remake* de la primera obra de la serie que apareciera para el NES, pero no fue así. Aunque guarda muchas similitudes con dicha entrega, ésta contiene muchas mejoras en el argumento y aspecto jugable, volviéndolo una pieza que no puede faltar en ninguna colección.

Conociendo al enemigo



Existen varias criaturas en el espacio, muchas de ellas sólo buscan destruir todo lo que encuentran, como es el caso de los **Metroid**, organismos que se alimentan de la energía de cualquier ser con vida y sólo se pueden destruir mediante temperaturas bajo cero. Es por eso que se experimenta con ellos para poder conocerlos más a fondo y evitar que colapsen el universo... aunque claro, nunca falta quien los desee utilizar para su beneficio, como es el caso de esta obra, donde serás puesto a prueba.

Los piratas espaciales han comenzado a clonar **Metroid**, saben bien que un grupo pequeño de estos seres puede poner a sus pies cualquier planeta, así que no lo han pensado dos veces, pero para su desgracia la federación galáctica ya ha enviado a su mejor elemento para ponerles un alto, **Samus Aran**.



De todos los juegos de **Metroid**, en **Zero Mission** es en el que más se han apegado al estilo clásico del gran título de Super Nintendo, que fue justamente con el que esta serie logró despegar. La exploración resulta fundamental para encontrar mejoras a tu armamento y al traje, sin las cuales sería imposible avanzar y derrotar a los enemigos finales, que, a diferencia de la primera entrega, ahora tienen nuevas rutinas.

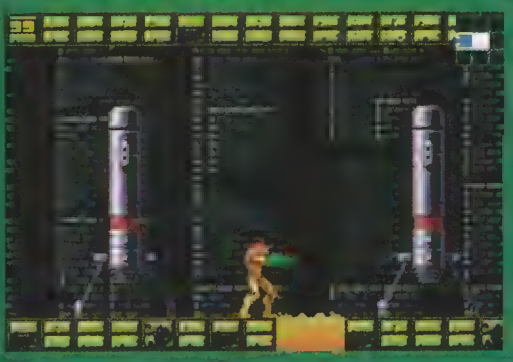
Un planeta desconocido

La investigación de **Samus** la lleva al planeta Zebes, donde se vive esta aventura, que al igual que **Super Metroid** o **Fusion** se vive en dos dimensiones, repasando laberintos, entrando en cuanta puerta se nos cruce para encontrar mejoras para nuestras armas y equipo. En ese sentido debemos decir que se ha hecho un gran trabajo, sobre todo con los *puzzles*, existen muchos nuevos en los que tendremos que analizar todo a nuestro alrededor para poder superarlos, lo que da un extra a la versión.

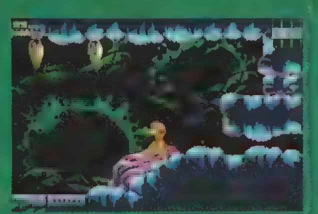
En cuanto a los enemigos, se mantienen algunos básicos, pero también se han agregado nuevos rivales que se adaptan a la época, con rutinas que son poco predecibles, siendo un verdadero reto... Justo como pasa con dos oponentes clásicos: **Ridley**, quien ahora cuenta con un aspecto renovado, es un robot... pero no te diremos más. Y **Mother Brain**, quien, como siempre, te esperará al final de tu camino para poner fin a la batalla... por lo menos durante un tiempo, porque en la galaxia nadie se encuentra del todo seguro por mucho tiempo.

Metroid Zero Mission salió a la venta en 2004, por lo que además de las mejoras evidentes se añadieron cinemas que acompañaban ciertos momentos de la trama, volviendo más emotivo ese momento, lo que le valió excelentes críticas en todo el mundo. Muchas personas esperan verlo en la Consola Virtual de Nintendo 3DS, situación que no nos extrañaría para nada, por su éxito.



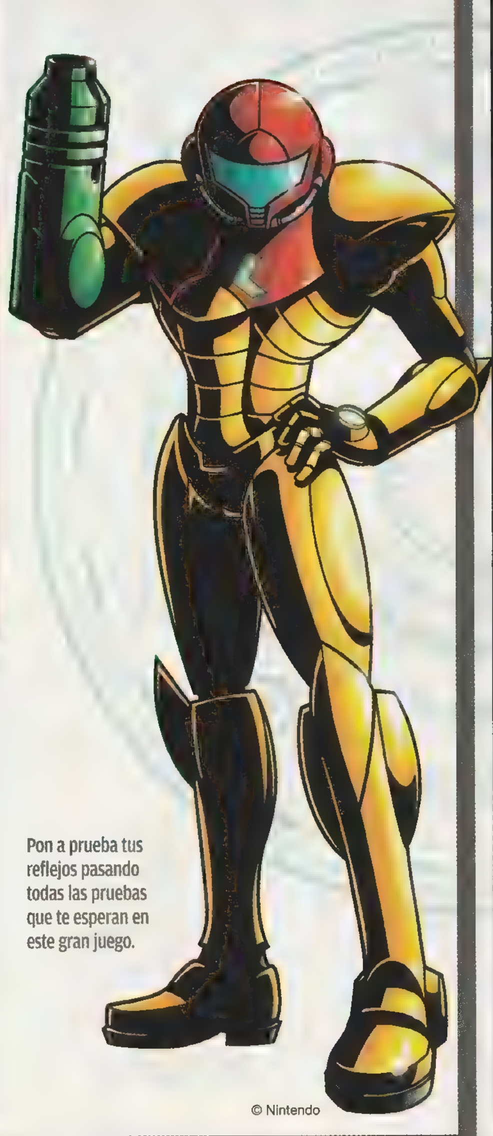


Otra de las características de este juego es la gran música que acompaña a cada uno de los niveles. Te recomendamos usar audífonos para disfrutarla al máximo, es una maravilla.



Más allá de los Metroids

Este juego es el comienzo perfecto para las nuevas generaciones de jugadores que no pudieron disfrutar las obras de NES y SNES en su momento. Marca un nuevo camino en la serie, tanto por su manera de jugarse como por la forma en que se narra la historia. Acercándonos más al personaje, nos permite conocer aspectos del pasado de **Samus**, situación que posibilita verla desde otra óptica, una más humana, lejos de la armadura que siempre vemos en pantalla; ese fue un gran acierto en el desarrollo de la obra. Nintendo ha dado varios giros a su serie en los últimos años, pero toda evolución, además de ser para mejorar, no se aleja de la esencia, esa que nos envuelve en una atmósfera de misterio, de tensión, que nos obliga a explorar y probar nuestras armas en cada centímetro del terreno, elementos que dan al jugador la oportunidad de vivir la aventura a su modo, a su ritmo, disfrutando de cada nueva área a la que se llega. Por donde se le mire, es un juego que bien pudo salir en formato de cartucho hace unos años y actualmente sería considerado como uno de los mejores del Super Nintendo o Nintendo 64. **Metroid Zero Mission** tiene esa magia de todo juego de Nintendo en el que viaja a otro mundo, no importando si estás en la oficina, escuela o en la calle, en realidad estarás salvando al universo.



Pon a prueba tus reflejos pasando todas las pruebas que te esperan en este gran juego.

Metroid Prime 2: Echoes GameCube

Prepárate para saltar a la oscuridad

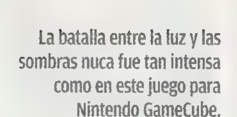
Tras el éxito de **Metroid Prime** era algo lógico una secuela, la cual llegó en 2004, **Metroid Prime 2: Echoes**, que sin duda alguna fue la consagración de la serie en la nueva generación. El equipo de Retro Studios volvía a regalarnos una obra maravillosa que colocaba al GameCube en el centro de la industria, demostrando cómo se debe evolucionar sin traicionar la esencia.

Todos tenemos un lado oscuro... ¿Podrás derrotarlo?

La segunda parte de **Metroid Prime** golpeaba nuevamente el mercado, la fórmula de aventura en primera persona propuesta por Retro Studios había conquistado a los jugadores de todo el mundo. **Echoes** llegaba para marcar nuevos estándares de juego, pulir detalles de la obra anterior y acercarnos más a **Samus Aran**.

Todo comienza algunos meses después de que **Aran** vence a **Metroid Prime** en Tallon IV; al parecer, todo transcurre en orden, pero no es así, la Federación Galáctica le ha asignado una nueva misión, viajar al planeta Aether para investigar lo que ocurre, ya que un grupo de soldados que fue enviado previamente no se ha comunicado con la base desde hace semanas, por lo que temen que se encuentre en peligro, o que hayan sido eliminados.

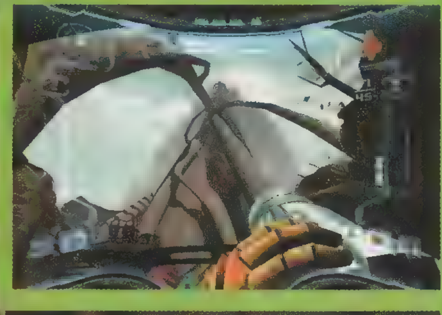
Al llegar al planeta, **Samus** se encuentra con un lugar devastado, sus compañeros de la federación están muertos, sus cuerpos están tirados por todo el lugar, no sabe qué pudo haber causado la masacre... Continúa investigando hasta que llega a una zona oscura, con una energía que pensó eliminada, el Phazon, lo peor es que de la nada aparece una figura de entre las sombras, se trata del enemigo a vencer. **Samus** apunta con su cañón pero algo la detiene... se trata de un versión oscura de ella misma, **Dark Samus**.



La batalla entre la luz y las sombras nuca fue tan intensa como en este juego para Nintendo GameCube.

Samus no es el único personaje de Nintendo que en alguna aventura se enfrenta a su versión oscura, ya lo vimos en otros grandes juegos, como **The Legend Of Zelda: Ocarina of Time**, cuando **Link** lucha contra su sombra, también en **Super Mario Sunshine**, cuando **Mario** debe combatir al villano que usa su silueta para pintar toda la ciudad, que termina siendo **Jr.**, el hijo de **Bowser**.







Uno de los elementos mejor trabajados en el juego es la historia. Se desarrolla de una manera en la que no puedes dejar de jugar, quieres descubrir todos los secretos posibles antes de que se termine el tiempo del planeta... Simplemente es un gran título, digno de llevar el nombre **Metroid** en portada.

Recorre el planeta

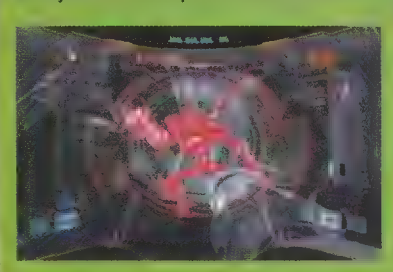
En cuanto a estructura y ritmo de juego, **Echoes** resulta similar al original, la gran diferencia está en que ahora tendremos que enfrentarnos a **Dark Samus** en varios momentos. De cierta forma, nos recuerda a **Nemesis** en **Resident Evil 3**, cuando aparecía justo en lugares donde nadie lo esperaba. Los acertijos, como siempre, van a ser parte fundamental del desarrollo, pero no te preocupes: ya no vas a tener que reunir los artefactos Chozo, que sabemos bien que fueron un dolor de cabeza para muchos en el primer juego de esta nueva serie.

Los ambientes vivos que conocimos en Tallon IV se han reducido, aquí se mantiene todo solitario, tenso, lo cual es normal si tomamos en cuenta que el Phazon y la oscuridad se han apoderado de buena parte del planeta. Ahora es tu deber transitar entre la luz y las sombras para eliminar a **Dark Samus** y terminar con todo, de una buena vez.

Una de las opciones que más vida dieron a este título fue la capacidad multijugador, hasta cuatro personas podían participar en encuentros donde lo único que importaba era mantenerse de pie. Para conseguirlo, debías eliminar a tus rivales con todo el arsenal que encontrabas en la historia principal, además de bombas especiales que podían terminar con todo en el escenario, pero claro está, se encontraban en lugares a los que era bastante complicado llegar, pero valía la pena intentarlo.



El modo para cuatro jugadores simultáneos es una de las mejores maneras de pasar un fin de semana.





Al igual que en **Metroid Prime**, es muy importante que uses el visor para obtener los datos de cada especie y objeto que encuentres en la aventura. Es un registro virtual que te ayuda a encontrar puntos débiles y a conocer mejor a tus enemigos, su naturaleza y papel en la historia.

Debes tener mucho cuidado al enfrentar a los piratas espaciales ya que, a diferencia de otros capítulos, aquí son sumamente agresivos, sin mencionar que dañar sus puntos débiles es más complejo.

De entre las sombras saldrá la luz

Metroid Prime 2: Echoes resultó ser una secuela perfecta, con una historia que te mantiene expectante todo el tiempo y que deja todo puesto para cerrar la trilogía con broche de oro en **Metroid Prime 3: Corruption**, reseña que también podrás encontrar en este número. Es una lástima que este título sólo tenga una modalidad multijugador, la esperábamos en **Corruption**, pero no se incluyó, razón suficiente para que no lo dejes pasar, ya sea en su formato original para Nintendo GameCube o bien para Wii en **Trilogy**. Resultan experiencias que todo videojugador debería conocer al menos una vez en su vida.

El control total de Samus en tus manos

El primer juego de la saga para Wii es también uno de los mejores en cuanto al uso del Wiimote se refiere, logra una experiencia única que da fin a la trilogía creada por Retro Studios. Mejor final no pudo tener, es una obra fantástica que te invitamos a conocer en esta reseña, si es que por alguna extraña razón no sabías de ella.

Muchas personas esperaban que este juego tuviera multijugador en línea, no sólo por las características de la nueva plataforma de Nintendo, sino también porque en **Echoes** se contaba con varias modalidades para cuatro jugadores en la misma consola, que la verdad eran bastante divertidas e ingeniosas, pero por motivos que no quedaron claros del todo no se incluyó esta modalidad; lástima, hubiera sido sensacional.

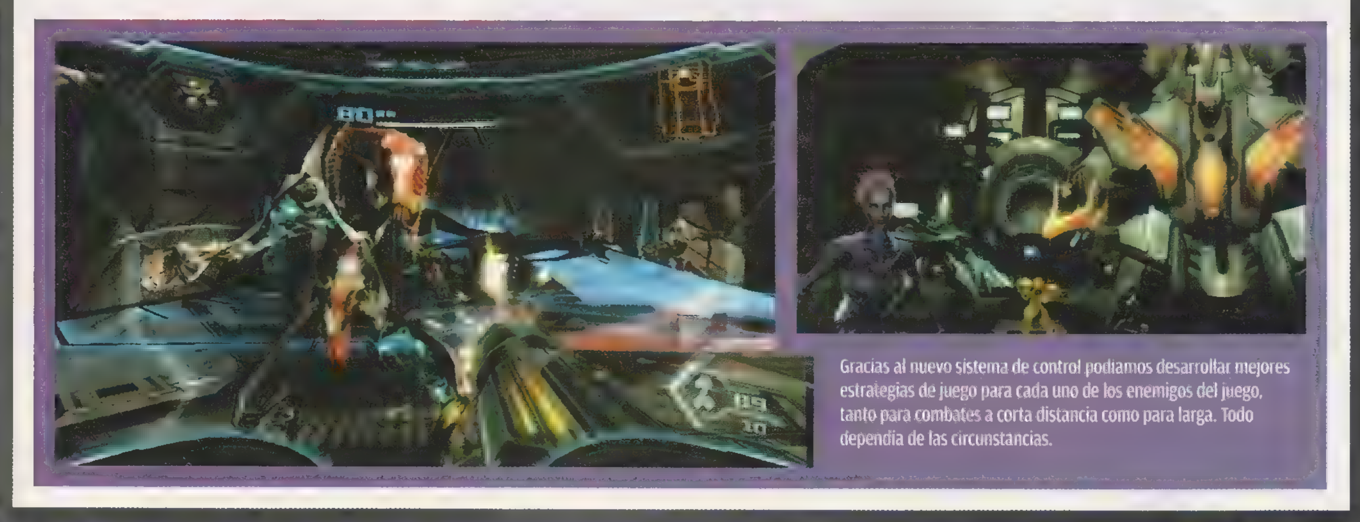

El Phazon invade el cuerpo de **Samus**, pero no todo es malo, puedes utilizarlo para terminar con tus enemigos más rápido.

© Nintendo

Apunta a tu objetivo y dispara

Si bien el control del Nintendo GameCube nos permitió disfrutar de las primeras dos entregas de la serie **Prime**, con la aparición de Wii era obvio que los desarrolladores tenían que crear algo totalmente diferente, apoyados en Wiimote y Nunchuk. Situación que ocurrió, permitiéndonos un control total, fácil y divertido sobre **Samus**, en el que siempre nos sentimos parte de la aventura, dentro del universo que Retro Studios había creado.

En nuestra mano derecha, con el Wiimote, se puede apuntar a la pantalla para usar el cañón de **Samus**, mientras que en la izquierda, con el Nunchuk, además de dirigir a **Samus** y medir la velocidad de sus movimientos, podemos lanzar un gancho especial agitando el control, que agrega variantes al *gameplay*. Por ejemplo, si nos encontramos ante un enemigo con un escudo que impide que nuestros ataques la dañen, lo que podemos hacer es lanzar el gancho para retirarles el escudo y atacar.


Gracias al nuevo sistema de control podíamos desarrollar mejores estrategias de juego para cada uno de los enemigos del juego, tanto para combates a corta distancia como para larga. Todo dependía de las circunstancias.



Por primera ocasión es posible ver las diferentes fases de la evolución de los Metroid, lo cual le da un toque especial a este juego, además de que ofrece un *gameplay* mucho más dinámico que su predecesor. No cabe duda de que fue una gran secuela.

© Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption salió a la venta en 2007, cerrando así la trilogía que inició en Nintendo GameCube. No exageramos al decir que es de los mejores juegos de la consola y una de las muestras de cómo puede evolucionar un juego *First Person*: no todo son disparos, se pueden crear grandes aventuras.

A defender la galaxia

Ha pasado medio año desde que **Samus** enfrentó a su contraparte oscura en el planeta Aether. Todo parecía estar bajo control, en paz, pero no era así: el silencio sólo era la antesala de una gran tormenta. Las computadoras de la Federación Galáctica han sufrido un ataque, por lo que sin pensarlo mucho manda a sus mejores elementos a investigar quién pudo haberlo realizado... No tardan mucho en darse cuenta de que la pesadilla no ha terminado, **Dark Samus** ha regresado, y más poderosa que antes.

En esta ocasión **Samus** no estará sola, contará con la ayuda de otros miembros de la federación, que explorarán junto con ella cada planeta hasta poner fin a **Dark Samus** y sus terribles intenciones de usar el Phazon para cambiar el comportamiento y estructura de varias criaturas salvajes. Éste es un punto importante dentro del juego, ya que gracias a estos aliados la trama se torna más elaborada y emotiva. En varios momentos no creerás lo que está pasando frente a tus ojos.

El Phazon no es del todo malo, es una energía que se puede utilizar correctamente, como lo ha hecho la federación al crear unos dispositivos que permiten a **Samus** usarlo a su favor y crear más daño, se le denomina estado *Hypermode*, cuya única desventaja es que tu energía se ve afectada mientras lo usas, pero nada que no se compense con los enemigos aniquilados y con los punto para salvar.



Siempre estaremos protegidos

A pesar de que tiene ya algunos años en el mercado, visualmente es de los juegos que mejor han explotado la consola, los mundos son enormes, llenos de elementos que les dan vida, desde plantas, pequeñas criaturas inofensivas, hasta astros que nos dejan asombrados cada vez que levantamos la mirada. Una experiencia que se complementa de manera perfecta con su excelente música.

Metroid Prime 3: Corruption es brillante, no se puede expresar con palabras su magnificencia, tienes que jugarlo, vivirlo, sentir que eres tú quien recorre cada pasillo, cada planeta. Retro Studios cerró la trilogía no sólo creando una saga memorable, sino también demostrando que en esta industria los nombres no cuentan, sino el talento al desarrollar. Esperamos que pronto tengamos noticias de ellos en Wii U, no dudamos que hagan obras excelentes.



Gracias a la aparición de nuevos personajes, la historia gana demasiado en dramatismo. Un gran acierto de los programadores.

© Nintendo

Metroid Prime: Hunters Nintendo DS

¡Termina con la amenaza en cualquier lugar!

La salida del Nintendo DS representó un gran avance para varias series que vieron en el sistema una nueva oportunidad para evolucionar, ofreciendo experiencias diferentes de los jugadores, siendo una de las primeras en hacerlo **Metroid**, con **Prime Hunters**, juego que se convirtió en uno de los mejores de la plataforma y que hasta hoy sigue siendo una de las mejores obras que puedes encontrar para NDS.

Un pequeño cambio, misma esencia

Tras el gran éxito que representó el regreso de **Metroid** a la industria, todos esperábamos un nuevo capítulo para Nintendo DS, el cual llegó en 2006, más de un año de espera con relación a la salida de la consola, pero valió la pena. Un gran título que en esta ocasión no fue desarrollado por Retro Studios, sino por Nintendo Software Technology, lo cual para nada representó un retroceso; al contrario, el equipo aprovechó la oportunidad y creó una obra por demás memorable. Comencemos por hablar de la historia, la Federación Galáctica ha encontrado una energía especial en los límites de su territorio, no sabe si deba usarla a favor de mantener el orden y tranquilidad o si debe ser destruida, por lo que manda a **Samus Aran** a que investigue y, dependiendo de la situación, decida qué hacer... Lo que nunca se imaginaron fue que no son los únicos que han detectado esa energía, muchas otras criaturas competirán por obtenerla.

Cuando apareció el primer modelo de Nintendo DS, se incluía un demo de **Metroid Prime: Hunters**, un extra bastante peculiar que jamás se repitió, ya que las nuevas ediciones de Nintendo DS incluían juegos completos, como es el caso de **Super Mario 64 DS** o de **Nintendogs**.

Sobrevive a los peligros

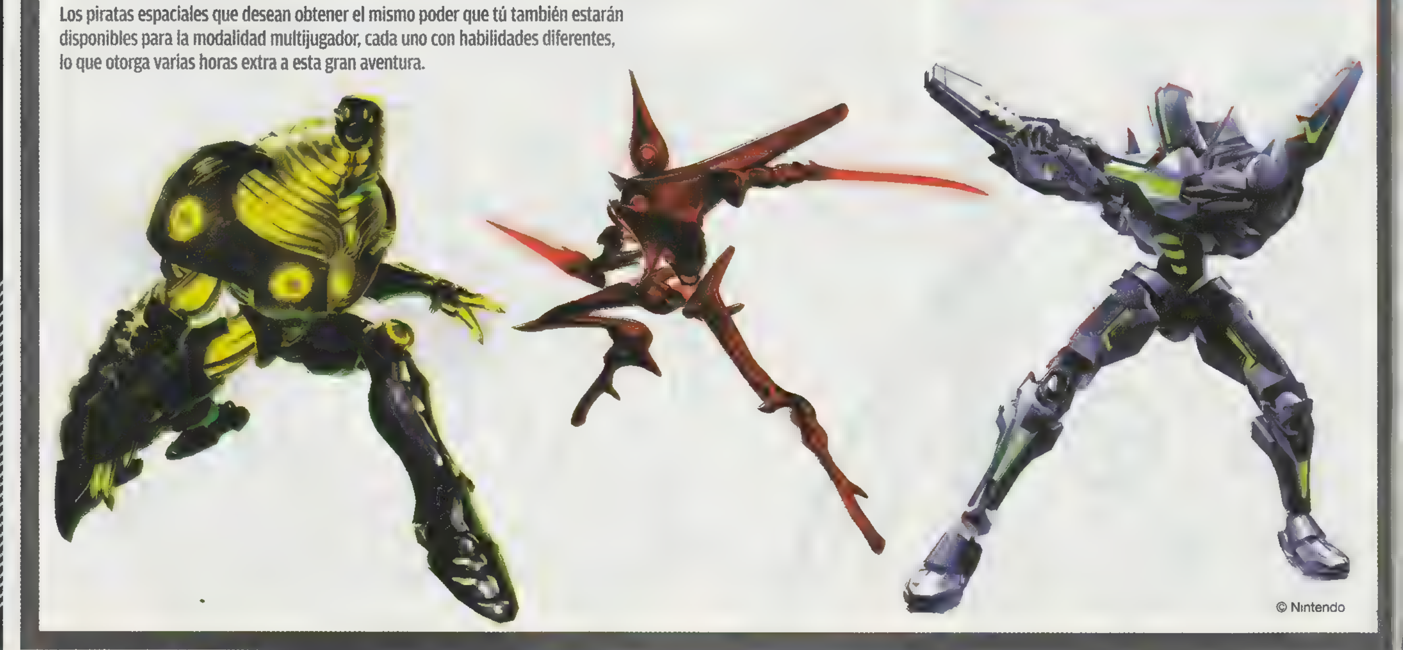
No sólo tienes que encontrar la energía y destruirla, sino también cuidarte todo el tiempo de los piratas espaciales, quienes no se tocarán el corazón para eliminarte. Sin duda, un estilo único que aporta tensión a cada escena del juego, no hay un solo momento en el que no sientas que saltará un enemigo por la espalda, un logro importante de NST, pero no el más importante, ése es el juego en línea.

Muchos no lo creían posible, pero diseñaron una modalidad que resulta ágil y divertida, tomando lo mejor de **Metroid Prime 2: Echoes**, pero aprovechando las posibilidades del Nintendo DS, como la pantalla táctil para lograr un mejor control sobre **Samus** y su armamento, sin mencionar la posibilidad de platicar con nuestros amigos gracias al *chat* de voz que se implementó, una opción que por extrañas razones ya no hemos visto en la franquicia.

Después de **Metroid II** y **Metroid Fussion** pensamos que pasaría mucho tiempo para ver una obra portátil de esta serie, por lo que el juego de NST fue toda una sorpresa en muchos sentidos, haciendo de lado el hecho de que nadie esperaba el título para NDS, dejó atrás el estilo clásico de laberinto de **Metroid** para experimentar de gran forma en el género de primera persona, lo cual en una consola portátil es complicado, mucho más si consideramos que esto ocurrió hace seis años, cuando aún no se contaba con tantos recursos como ahora.



Los piratas espaciales que desean obtener el mismo poder que tú también estarán disponibles para la modalidad multijugador, cada uno con habilidades diferentes, lo que otorga varias horas extra a esta gran aventura.





A pesar de que el modo para un jugador es muy bueno, la opción multijugador es la que se lleva las palmas en esta ocasión, sobre todo por la capacidad de disfrutarse *online*.



El equipo de Nintendo Software Technology ha tenido varios desarrollos importantes en su historia, como **Pokémon Puzzle League**, **Ridge Racer 64** y **Wave Race Blue Storm**, entre otros. Tiene tiempo que no se dedica a un gran proyecto, pero sólo es cuestión de esperar para que volvamos a verlo en las grandes ligas.





[illegible]

¡Que inicie la caza!

El modo de historia te adentra en una cacería sin un solo rincón donde te encuentres seguro. Una experiencia que todo jugador debe conocer, aun ahora, con los grandes avances que trae el Nintendo 3DS, no hemos visto algo similar. **Metroid Prime: Hunters** resulta indispensable para reunirse con los amigos, es un título divertido, desafiante y con muchas enseñanzas. Eso es este capítulo de la saga, si no lo conocen, es momento de conseguirlo, no se arrepentirán; es más, se volverá una forma increíble de pasar los fines de semana con sus amigos, disfrutando de excelentes partidas durante horas, gracias a todas las condiciones que encontrarás en cada arena. Es un título en verdad sensacional.

Conoce el pasado de nuestra protagonista

Una de las mejores obras para Wii ha sido, sin lugar a dudas, **Metroid: Other M**; título fantástico que nos permite conocer otros aspectos de **Samus Aran**. Gran trabajo el que realizó Nintendo en conjunto con el Team Ninja; crearon un juego memorable, que se quedará como una muestra más de creatividad en Wii.



Sin duda, éste es el juego donde **Samus** tiene [illegible] movimientos para enfrentar a sus enemigos, lo que aunado a sus armas la vuelve letal.

Sorprendiendo al mundo

Al terminar la saga **Prime**, por parte de Retro Studios, pensamos que pasaría mucho tiempo antes de que se anunciara algo más de la franquicia para consolas de Nintendo. Por fortuna, estábamos equivocados, ya que durante la E3 de 2009 se dio una gran sorpresa: se reveló el primer tráiler de este proyecto, el cual durante los primero segundos, al mostrar el logo del Team Ninja en pantalla, nos hacía pensar en todo menos en lo que se venía, un nuevo juego de **Metroid**.

Tuvo que pasar un largo año para que viera la luz y lo disfrutáramos en Wii, pero vaya que valió la pena. Para empezar, se hacía una fusión de estilos que resultaba sumamente interesante. Por un lado, el juego se disfrutaba sólo con el Wiimote, se tomaba de forma horizontal para controlar a **Samus** con el *Pad* y disparar y saltar con los botones 1 y 2. Como la mira funciona de forma automática, no había problemas al momento de que la pantalla se llenaba de enemigos.

La labor de Retro Studios seguía dando de que hablar debido a que en ciertos momentos podíamos tomar el Wiimote y apuntar a la pantalla para que la vista cambiara a Primera Persona. Esto nos servía para explorar mejor la zona, encontrar detalles ocultos o simplemente para maravillarnos con la cantidad de detalles que daban vida a cada escenario.

Durante los cinemas que aparecen en el juego se puede apreciar el talento del Team Ninja para este tipo de escenas, cargadas de drama y emoción. Es un verdadero placer verlas, lo mejor de todo es que una vez que salvamos el juego podemos gozarlas cuantas veces queramos dentro de la opción de cinemas.


Para vencer a los enemigos será necesario que combines la vista en primera persona con la lateral. Si no lo haces de este modo, dejarás pasar los puntos débiles y te costará el doble derrotarlos.

Nuestra fortaleza está en los recuerdos

Este capítulo se ubica después de los hechos de **Super Metroid**, pero si no pudiste jugarlo en su momento, no te preocupes, el juego te pone al tanto gracias a un bello cinema al inicio del título, donde se recrea la batalla final contra **Mother Brain** y el sacrificio del **Metroid** para ayudarte. Después de recuperarse de las heridas, **Samus** recibe una llamada de auxilio que viene de una estación espacial, así que decide investigar para saber si puede ayudar en algo.

En su interior se encuentra con miembros de la Federación Galáctica, equipo al que ella perteneció alguna vez. Además, reconoce a **Adam Malkovich**, el líder, quien forma parte del pasado de **Samus**: él siempre la trató como a una hija, buscando que comprendiera que la vida no siempre es sencilla y que en ocasiones se tienen que tomar decisiones que no a todos agradarán, pero siempre debe ser lo correcto.

¿Cuál es el misterio que guarda la estación espacial? Una gran amenaza, la manipulación genética de los **Metroid** para que resistan las bajas temperaturas. **Samus** y el equipo de la federación tienen que impedirlo descubriendo muchos misterios, como que entre el equipo existe un traidor... pero no te contamos más para que puedas disfrutarlo.



La calidad de los cinemas es impresionante, agregan gran dramatismo a cada momento de la historia que vives, al grado de que en varios momentos pensarás que ves una película.

Cuando pases la escena de la fábrica, no regreses a salvar tu juego, sigue adelante, no importa que tengas poca energía. Si lo haces, ocurre un *bug*, no podrás abrir una puerta que es vital para avanzar. Respalda tu archivo.

La galaxia está segura

Metroid: Other M es el juego más emotivo de la serie, de eso no tenemos dudas, te aseguramos que en muchas ocasiones vas a tener un nudo en la garganta debido a lo que presenciarás. Realmente es un juego que merece un lugar especial en el catálogo de la consola y que marca el inicio de una gran alianza entre Nintendo y Team Ninja, dos compañías que pueden darnos muchas satisfacciones y sorpresas en el futuro, sobre todo a ahora que Wii U está en camino. Ojalá que esto pueda ser una realidad y no se quede simplemente como una anécdota, sino como un grupo de trabajo sólido que pueda regalarnos incluso nuevas series, dejando descansar un rato a los clásicos de ambas compañías. Pero, bueno, por el momento si no has jugado esta creación, tienes que hacerlo, es de los mejores títulos de la actual generación de consolas.

A pesar de que toda la acción se desarrolla dentro de una nave espacial, se crearán artificialmente varios ambientes, como bosques, glaciares o volcanes, que dan un toque de variedad increíble a la obra, sin mencionar que es gráficamente perfecto.

Como un descanso a las aventuras por el espacio de **Samus Aran**, en 2005 Nintendo decidió realizar un juego de Pinball basado en su popular franquicia. Muchas personas al inicio se mostraron escépticas ante esta obra, pero como suele pasar, con el tiempo se demostró que era un gran juego, con un buen reto y muchos tableros para poner a prueba nuestras habilidades.



© Nintendo

Para salvar al universo se necesita paciencia, calma y mucha concentración.

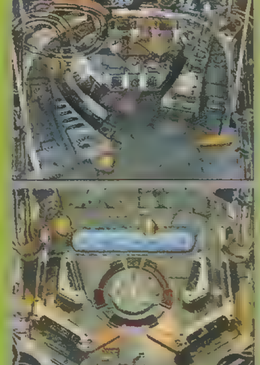


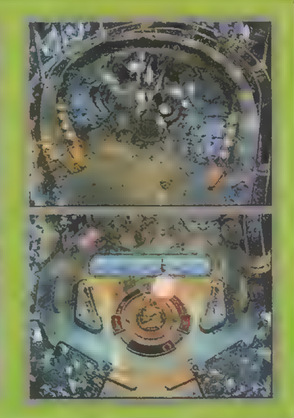
Nintendo no es nuevo en los juegos de este estilo, en la década de 1980 desarrolló **Pinball**, un juego para Arcadia y NES en el que se simulaba una de estas famosas máquinas. Era un título realmente divertido, que aparece también como extra en **Animal Crossing** para Nintendo GameCube.

Un pequeño giro puede cambiar toda la vida

En la industria nunca han sido tan populares los juegos de **Pinball**, aparecen pocos cada año, pero por lo regular cuando lo hacen se vuelven muy adictivos. Ahí están los casos de **Pokémon Pinball** y **Mario Pinball**, por mencionar sólo dos ejemplos, a los cuales se suma **Metroid Prime Pinball**, para Nintendo DS, en el que se usan elementos de los mundos creados por Retro Studios para ambientar cada uno de los tableros. El objetivo de este tipo de juegos es simplemente acumular puntos, intentar que la pelota jamás se nos escape y anticiparnos a los rebotes para conseguirlo, pero en **Metroid Prime Pinball** se agregaron otro tipo de retos para que se volviera imposible dejarlo de jugar. Para empezar, en cada uno de los tableros hay enemigos, pero nada que un buen golpe no pueda eliminar. También tenemos jefes finales por tablero, enemigos gigantes que, al estilo de **Arkanoid**, hay que acabar con decenas de impactos.









Conquista los tableros

Por cada zona debes encontrar uno de los 12 artefactos Chozo... sí, si no fue suficiente trauma reunirlos en el juego de GCN, el problema regresa, pero tendrás varios ítems para ayudarte, como un rayo que impide que **Samus** salga entre los gatillos. Son muchas horas de diversión las que ofrece **Metroid Prime Pinball**, sin mencionar que cuenta con la exclusiva de un periférico bastante curioso, un Rumble Pack, así como lo lees. Este accesorio tiene la forma de un cartucho de GBA, obviamente se introduce en dicho puerto y cada vez que **Samus** rebota, vibra, da una buena experiencia.

Metroid Prime Pinball es un título perfecto en su género, dejando totalmente de lado que esté ambientado en los escenarios que recorre **Samus**. Ofrece un buen reto y no necesitas conocer el universo de la serie para disfrutarlo, simplemente toma el NDS y diviértete.

Metroid: Más allá del espacio

Metroid es una de las franquicias consentidas de Nintendo, y por ende, es lógico que nos encontremos a sus personajes o elementos en otros juegos distintos. Aquí tenemos algunos ejemplos de títulos en donde esto pasa, aunque no siempre se nota a simple vista. En ocasiones tenemos que buscar bastante y, en otras, simplemente es cosa de elegir a **Samus** para combatir, como pasa en la serie **Super Smash Bros.**

Samus

La bella heroína de la serie ha participado y aparecido en varios juegos aparte de la serie en donde es la protagonista, pero para verla, no siempre se necesita tener buen ojo, sino habilidad, como en el caso de **Tetris**.

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Uno de los *cameos* más conocidos de **Samus** ocurre en este juegazo de SNES, en donde la vemos tomar una siesta reparadora. También, aparece un juguete suyo en una de las casas, ¿lo has visto? De igual modo, otros personajes tienen apariciones aquí, como **Link**, pero ésa es otra historia.

Tetris/ Tetris DS

En la versión de NES, **Samus** aparece al final del Modo B junto con otros personajes, como **Mario**, **Link**, **Bowser** y **Donkey Kong**; cada uno tocando un instrumento distinto. En **Tetris DS**, uno de los modos de juego tiene como escenario el juego de **Metroid**, y **Samus** lo representa muy bien.

Galactic Pinball

Hemos visto juegos de **Metroid** en casi todos los sistemas de Nintendo, pero aun en donde no los hay como tal existen *cameos*, para "no dejar", como es el caso de una etapa oculta dentro del juego de Virtual Boy, **Galactic Pinball**, que es muy raro de conseguir.

La popularidad de esta franquicia la ha llevado a tener apariciones en muchos otros juegos, aunque no sea como personajes elegibles en todas las ocasiones. ¿Sabes de otros ejemplos en donde aparezca algún personaje de éstos?



Kirby Super Star/ Kirby´s Dreamland 3

Samus tiene apariciones en estos dos juegos de la serie del redondo personaje de Nintendo, **Kirby**. ¿Las has visto? Recuerda que a veces hay que buscar bien para encontrar los *cameos* de los personajes de los videojuegos.

WarioWare, Inc.: Mega Microgame$

Uno de los microjuegos de este título es nada más y nada menos que el final del original **Metroid** de NES, en donde tienes que disparar rápidamente para destruir a **Mother Brain** de una vez por todas.

Dead or Alive: Dimensions

Hubiera sido algo fenomenal controlar a **Samus** en este intenso juego de peleas, pero algo es algo. En **Dead or Alive: Dimensions** tenemos un escenario al estilo **Metroid**, y si tienes suerte, podrás ver a **Samus** por ahí.

Super Smash Bros. / Melee/ Brawl

Sin duda, la aparición más importante de **Samus** en otro juego que no sea de su propia serie es la que tuvo en el legendario **Super Smash Bros.**, y sus juegos subsecuentes, **Melee** y **Brawl**. En este último es posible jugar también con **Samus** utilizando el Zero Suit, introducido en **Metroid: Zero Mission**.

Mother Brain, Ridley, Kraid, y los Metroid

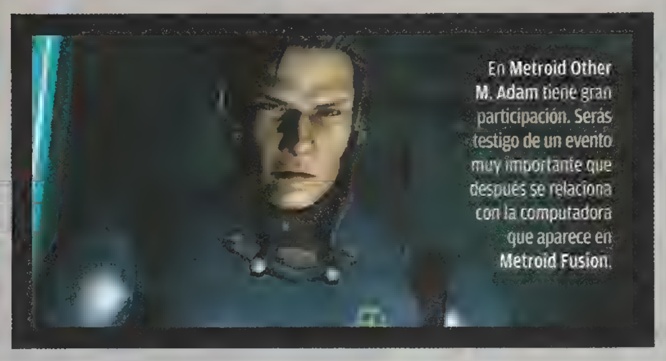
No sólo la protagonista del juego tiene *cameos* en otros juegos, pues como ya vimos, **Mother Brain** aparece en **WarioWare**; **Ridley**, volando en el nivel Zebes, en **Super Smash Bros. Melee**, también como uno de los trofeos del mismo juego, y en **Brawl**, **Ridley** aparece nuevamente como un jefe. **Kraid** aparece en **Melee** en el escenario de **Metroid**, al igual que como trofeo. Finalmente, los Metroid aparecen también como trofeo, estampas en **Brawl** y son enemigos comunes en **Kid Icarus**, de NES.

¡Sigue buscando!



Adam Malkovich

Un capitán ejemplar, capaz de llevar a su equipo por el mejor camino en las misiones, para garantizar su seguridad. De hecho, se podría decir que es el mentor de la bella cazarrecompensas, pues desde que ella era muy joven, **Adam** la orientaba a lo largo de sus misiones. Además, su conocimiento y don de la estrategia lo ha llevado a ser de los mejores elementos de la federación, aunque en ciertas ocasiones se ha visto en una encrucijada al enfrentar decisiones de peso, como cuando tuvo que dejar a su hermano Ian en un planeta a punto de explotar, por salvar al resto del equipo.


En **Metroid Other M**, **Adam** tiene gran participación. Serás testigo de un evento muy importante que después se relaciona con la computadora que aparece en **Metroid Fusion**.



Galactic Squad

Los Marines de la Federación Galáctica son un poderoso grupo de combate que en **Metroid Other M** se encuentra formado principalmente por **James Pierce**, **Anthony Higgs**, **K. G. Misawa**, **Lyle Smithsonian**, **Maurice Favreau**, **M. Angseth**, el capitán **Ace C. Exeter** y el comandante **Adam Malkovich**. Durante la penúltima aventura (cronológicamente hablando) ellos dan soporte a **Samus**, algunos estarán dispuestos a dar su vida, mientras que otros no son tan confiables y podrían tener planes ocultos. Cada uno de estos guerreros está entrenado para el combate cuerpo a cuerpo y pueden usar armas de alto poder para enfretar cualquier amenaza.

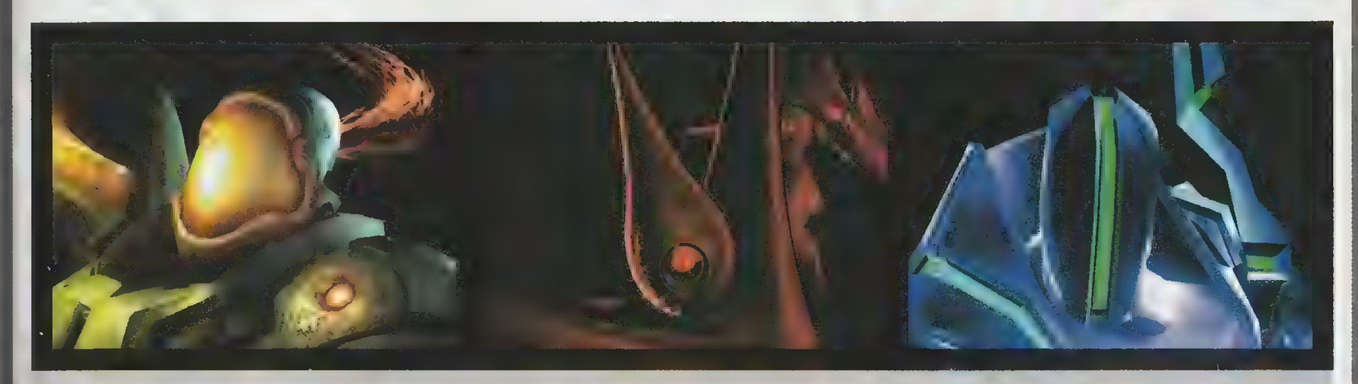


Samus Aran

La historia de **Samus** tiene un comienzo trágico. Hace varios años, cuando los piratas espaciales invadieron el planeta K-2L, eliminaron a miles de personas, dejando a la pequeña **Samus** huérfana. Sin embargo, poco después ella fue adoptada por los Chozo, y la llevaron al planeta Zebes, donde modificaron su código genético y la entrenaron lo suficientemente fuerte para que se convirtiera en una verdadera heroína con el potencial necesario para enfrentarse a los piratas espaciales. Su armadura se debe también a la tecnología de los Chozo.









Hunters

Sylux, **Spire**, **Noxus**, **Kanden**, **Trace** y **Weavel** son temibles cazarrecompensas que están detrás de un poder sin precedentes que reside en el Alimbic Cluster. En el juego **Metroid Prime: Hunters** (Nintendo DS) combatirás con ellos en copiosas ocasiones, cada vez el reto será mucho mayor. Cada uno de ellos tiene poderes únicos, así como distintas maneras de atacarlos, por lo que te recomendamos estudiar sus habilidades y delinear una buena estrategia que te saque adelante en la batalla.

Cada uno de los cazarrecompensas tiene sus razones para buscar el mencionado poder, y no será sencillo que desistan, así que ten mucho cuidado.



Dark Samus

Prácticamente, esta criatura forma parte de todas las historias de la línea **Prime.** Se trata de una creación basada en Phazon que tomó la forma de la armadura de la cazarrecompensas. Sus participaciones más relevantes son en **Metroid Prime: Echoes**, donde resulta ser un personaje importante en la historia, y en **Metroid Prime: Corruption**, allí se toma el papel de tu máximo enemigo a vencer.

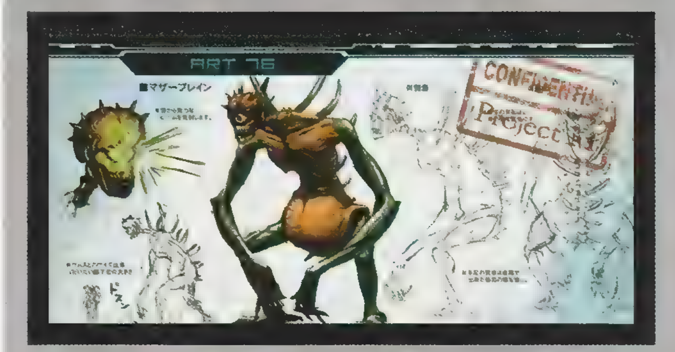
Su origen tuvo lugar cuando **Samus** prácticamente venció al **Metroid Prime** en el planeta Tallon IV. Éste quedó casi aniquilado, pero antes de perecer absorbió el traje de Phazon de **Samus**, así como su ADN.



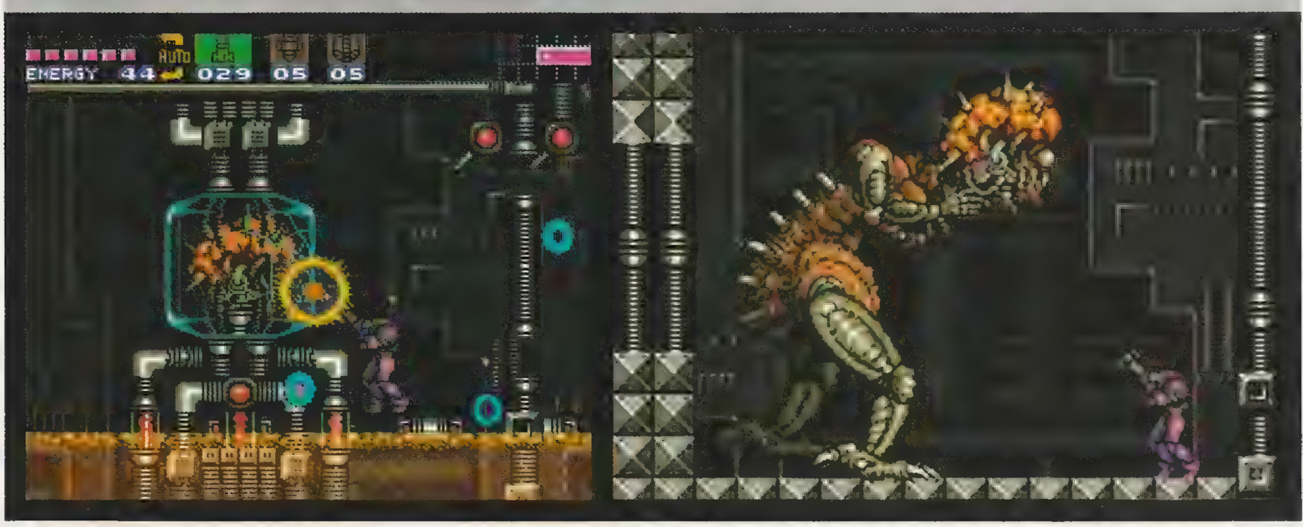


Esto mismo ocurrió en **Metroid Fusion**, cuando **Samus** fue contaminada por el parásito X, dando origen a otro ser que mimetizaría la forma física de su armadura y adoptaría ciertas habilidades. **Dark Samus**, por su parte, es un oponente digno de enfrentar, y la batalla final en **Corruption** es impactante.

Mother Brain



Los Chozo, en su gradeza, crearon a **Mother Brian**, pero luego de que los piratas espaciales invadieron el planeta Zebes, ésta se volvió en su contra. Aprovechando la inteligencia artificial que le otorgaron, vio que podría tomar ventaja de los piratas espaciales y así sería más sencillo completar su objetivo: llevar un nuevo orden al universo. Se puede decir que es una supercomputadora orgánica y ha sido vista en **Metroid**, **Super Metroid**, **Metroid: Zero Mission** y **Metroid Other M.** Además, fue la villana número uno en las aventuras de la serie **Captain N**, tenía a su cargo a otros enemigos clave de series como **Punch Out** o **Kid Icarus**.



Kraid

Ha aparecido en los juegos **Metroid**, **Metroid: Zero Mission**, **Super Metroid** y en **Super Smash Bros. Melee** (en un cameo e incluso en forma de un trofeo). Se trata de un reptil de grandes dimensiones que suele arrojar espinas de fuego desde varias zonas de su cuerpo (uñas, columna y estómago). También es conocido por ser un pirata espacial de alto rango, posee su cuartel personal en un lugar llamado **Kraid's Lair** (anteriormente Brinstar), ubicado en las profundidades del planeta Zebes. Su pasado es incierto, y de hecho no se tienen muchos registros sobre su origen o cuáles fueron los motivos que condujeron a formar parte de los piratas especiales. Sin embargo, se sabe que su apoyo a **Mother Brain** fue fundamental para los eventos ocurridos durante **Metroid** (NES, 1986).





Metroid

Otras de las creaciones de los Chozo dentro del planeta SR388, cuentan con posibilidades evolutivas sorprendentes y pueden ser afectados por el Phazon, para mutar en criaturas de mayor poder. Una de sus funciones principales es depredar al parásito X, y aunque pueden ser utilizados para conseguir grandes beneficios para la galaxia, también podrían aprovecharse para crear armas de poder insospechable, siendo esto último una de las razones por las que los piratas espaciales están detrás de los **Metroid**. Al inicio de **Metroid Other M**, se comenta que estas criaturas están extintas; no obstante, fueron regeneradas clandestinamente, así que tendrás que volverlos a enfrentar.





Ridley

Ridley (Scott) es un famoso cineasta británico que ha brillado muchísimo a lo largo de su carrera. Un claro ejemplo es su inolvidable comercial de Apple en 1984 y, claro, la película **Alien: el octavo pasajero**, o **Prometheus**. De hecho, la ambientación y concepto de **Alien** dieron ideas para los creadores de **Metroid**, así que en su honor le pusieron **Ridley** a uno de los jefes más poderosos y temibles del juego. Ahora bien, la criatura alada que nos atormenta en diversos títulos de la serie es un dragón espacial que tiene el rango de Comandante Supremo de la Conferencia de Piratas Espaciales, incluso su nivel de jerarquía es superior al de **Kraid**.

SAMUS ARAN

Valiente y mortal

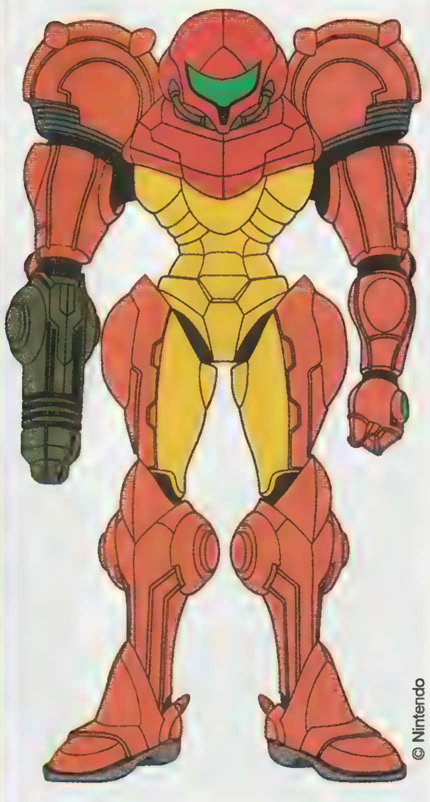
[illegible]

Pocas son las mujeres que protagonizan un videojuego tal como lo ha hecho **Samus** desde hace más de dos décadas. De hecho, podemos calificar como muy acertado que Nintendo haya decidido que sea una chica, en lugar del tradicional héroe que salva al mundo. ¿Por qué? Simple, la historia se puede llevar a nuevos niveles, retos y emociones que parten desde el punto de vista de la heroína. Así como los momentos emotivos de cada juego.

El poder de la armadura

[illegible]
el origen de la guer[illegible]

Como ya te habíamos comentado anteriormente, cuando los Chozo adoptaron a **Samus,** ella comenzó su entrenamiento, así como su modificación genética para soportar y activar el traje. Esto le ha permitido que en múltiples misiones en distintos planetas pueda incorporar armas a su traje, así como cambiar las cualidades para, por ejemplo, resistir el calor, frío o alguna otra situación adversa.



Avances tecnológicos y portátiles

Si bien los títulos de Metroid se ganaron el respeto rápidamente en las consolas caseras, ahora tenían que conquistar a los portátiles.

Gunpei Yokoi había dado el siguiente paso en la evolución del entretenimiento, y con ello se abrió una puerta importante para **Samus.** De esta forma, pronto llegó al Game Boy, logrando un nuevo triunfo; sin embargo, cuando lo hizo en el Game Boy Advance, rompió todos los paradigmas para ofrecer un título impactante.



Metroid Este pequeño personaje tuvo un encuentro muy emotivo en **Super Metroid**. Con ello, nos damos cuenta de que no se trata de criaturas simples, sino que pueden llegar a desarrollar emociones y apego hacia algo o alguien.





Kraid Realmente no es el más agraciado de los jefes en **Metroid**, pero cuando te enfrentas a él, sí que te pondrá en aprietos. **Kraid** es un personaje de gran tamaño, por lo cual dispararle misiles no será tan difícil.



Ridley Un dragón del espacio que, no por ser de menor tamaño que **Kraid**, significa que su poder sea inferior; de hecho, es más sanguinario que el reptil antes mencionado y siempre estará acechando a la sexy rubia.



Piratas espaciales Si los piratas espaciales no hubieran invadido el planeta Zebes en ese momento, y si no hubieran dejado huérfana a **Samus**, tal vez estas líneas no se estuvieran escribiendo, así que podríamos considerarlos como los grandes rivales de **Samus**.





Científico Zombi. No sólo **Samus** se contaminó por el parásito X, sino también algunos de los científicos, aunque a ellos les fue peor, pues quedaron como una masa gelatinosa púrpura.





Arachnus X Con cara de pocos amigos y evidencias de que jamás ha visto un cortaúñas en su vida. Este tipo defenderá su territorio a toda costa. Vencerlo no será sencillo, así que usa tódo el arsenal que encuentres (**Metroid Fusion**).

Nuevo reto para los desarrolladores

Nintendo decidió que el equipo Retro Studios se encargara de realizar las entregas para GameCube, ¿acierto o falla?

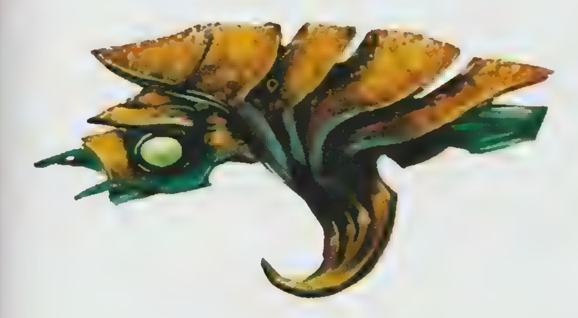
Lejos de ser un error, fue una gran idea, pues ellos decidieron modificar el estilo de juego, dejando atrás el sidescroll y consiguiendo una perspectiva de primera persona, brindando el nombre de Aventura en Primera Persona al gameplay, para diferenciarlo de los comunes FPS. Sin temor a equivocarnos, esta decisión es parte crucial del éxito de la serie **Prime**.



Distintos enemigos para Samus

El salto generacional

Todos pensábamos que con el Nintendo 64, o ya de menos en Virtual Boy, Nintendo lanzaría una nueva entrega de **Metroid**, pero cuál fue nuestra sorpresa cuando vimos que pasaban los años y no ocurría nada. Fueron ocho años y un nuevo cambio generacional lo que permitió que **Samus** volviera a la acción: ya en Nintendo GameCube y de la mano de nuevos desarrolladores, fuimos testigos del surgimiento de la saga **Prime**, una de las más importantes dentro del universo de la cazarrecompensas.





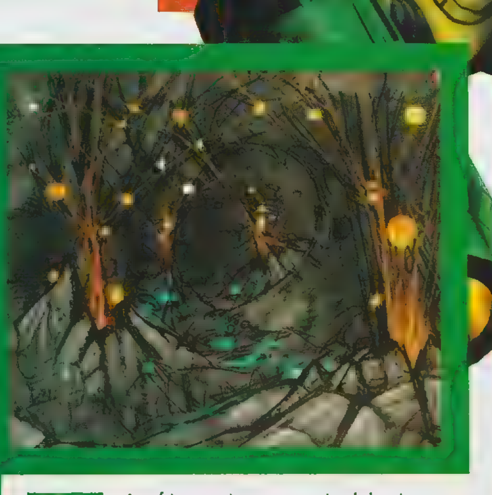
Si has seguido la saga **Metroid**, te acordarás de estos enemigos. Han funcionado como apoyos para alcanzar niveles elevados o balancearte con el gancho. Realmente, no son peligrosos, pero no les quites la vista de encima.

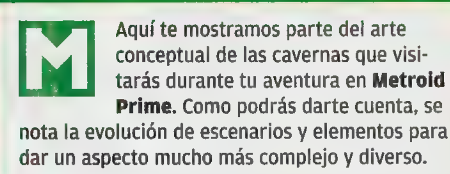


Las crías de **Sheegoth** son de tamaño pequeño, pero también tienen su lado agresivo. Son criaturas con coraza de hielo originarias del planeta Tallon IV, aparecieron en **Metroid Prime**.



Hay criaturas que parecen inofensivas, pero si quieres sobrevivir en este territorio hostil, más vale que no te confíes de nada ni de nadie, siempre podrías llevarte una gran sorpresa.



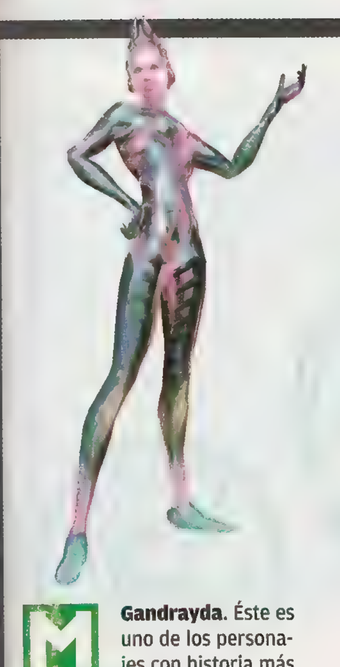


Aquí te mostramos parte del arte conceptual de las cavernas que visitarás durante tu aventura en **Metroid Prime**. Como podrás darte cuenta, se nota la evolución de escenarios y elementos para dar un aspecto mucho más complejo y diverso.



El lado oscuro de Samus

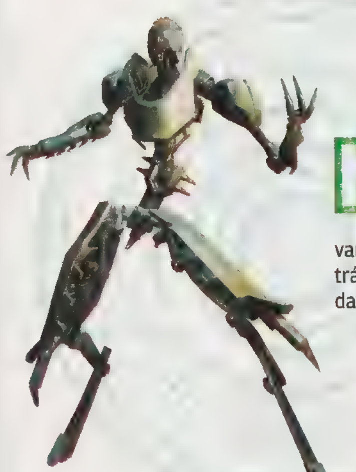
Para **Metroid Prime 2: Echoes**, Nintendo nos preparó a un oponente más impactante, prácticamente un clon del traje de **Samus** que se alimenta de Phazon y con quien tendrás múltiples batallas. A este sombrío personaje también lo volvimos a ver en **Metroid Prime 3: Corruption** e incluso en **Super Smash Bros. Brawl**, donde hasta veremos un trofeo.



Dark Samus. No se trata de una nueva chica que intenta robar su papel a Samus, sino de una copia de **Metroid Prime**.



Gandrayda. Éste es uno de los personajes con historia más emotiva, su participación te hará llorar, así que mantente atento a todos sus diálogos en el juego.



Ghor Valiente guerrero independiente, gusta de cazar solo, lo que le ha traído varios problemas, incluyendo un trágico final en el que nos quedará una valiosa lección.



Dark Samus Gracias al Phazon, **Metroid Prime** puede duplicar a nuestra protagonista en aspecto, pero jamás podrá clonar su poder y valentía.



La galaxia y sus secretos

Una historia para recordarla toda la vida

Todos esperábamos el regreso de **Samus** en consolas de Nintendo tras varios años de veracción en Super Nintendo, por fortuna el Nintendo GameCube hizo realidad ese sueño que se vio culminado en Wii. Una trilogía espectacular en todos sentidos, que además de regresar a los reflectores a este personaje, revolucionó el género de los *First Person*, demostrando que lo que se necesita sólo es un poco de creatividad y una consola con herramientas innovadoras para conseguirlo.







El poder de **Samus** aumentaba cuando usaba el Phazon a su favor, un movimiento que no te podía faltar en los momentos finales del juego, donde cada misil contaba.



Mientras más pasa el tiempo, el poder del Phazon aumenta en el cuerpo de **Dark Samus**, lo que te va a ocasionar varios dolores de cabeza si no le pones un alto antes de que logre su poder máximo.

La tradicional nave de nuestra protagonista en esta aventura sufrió un cambio estético que la verdad le va muy bien. Aquí te dejamos con una imagen de su nueva estructura, que seguramente te agradará.



Inicia la cacería en cualquier sitio

Doble pantalla para salvar al universo una vez más del caos de los piratas espaciales

Todos disfrutamos de este gran juego para Nintendo DS, tanto en el demo, que se estrenó junto a la consola a finales de 2004, como en la versión final que tuvimos casi dos años después. Una gran obra que es todo un clásico y uno de los mejores juegos de la franquicia para sistemas portátiles, ofreciendo un control práctico y adictivo; una mezcla perfecta.



En el juego existen cientos de ítems, algunos más útiles que otros. Si deseas obtener la máxima calificación al terminar el título, debes tenerlos a todos.

Kanden Es uno de los piratas espaciales más fuertes de todos, sus habilidades para la caza son tremendas.





Las esferas de energía aparecen en varios momentos del juego, puede ser cuando eliminamos a un personaje o en el momento que destruimos una estructura.





Los piratas espaciales están siempre preparados para atacar, cuentan con una gran cantidad de armas y naves para hacerlo, por lo que debes estar preparado.

A rebotar por las estrellas

Contra el tiempo y los enemigos

Si **Metroid Pinball** bien no es un juego con historia como tal, sí tiene varias referencias a toda la serie, principalmente a Prime, de donde toma enemigos y varios escenarios. Un título de verdad entretenido y desafiante, cada tablero puede darnos horas de diversión. Sin duda, un juego que atrae a los fans de **Samus** y a los que sólo desean un rato de sano entretenimiento.





Éste es uno de los mecanismos por los que tendrá que pasar **Samus** para salir disparada hacia los enemigos y lograr un marcador difícil de superar. Quizá una nueva versión con capacidades en línea sería la mejor opción para compartir logros, pero eso ya lo veremos en el futuro.



Revive los inicios de la serie en tu GBA

El regreso del estilo clásico a portátiles

Todos esperábamos que esta entrega, **Zero Mission** para Game Boy Advance, fuera un simple *remake* del primer juego para NES, que saliera hace ya más de 20 años. Pero no es así, es realmente una nueva versión de los inicios de **Samus:** conoceremos varios secretos y zonas que antes no estaban disponibles, así como cinemas que harán de cada parte de la trama un momento inolvidable.



Los enemigos también han sido renovados, quizá conservan los mismos movimientos, pero ahora los realizan de otra forma, ya no tan predecible, logrando así que debas emplearte a fondo si es que quieres vivir.

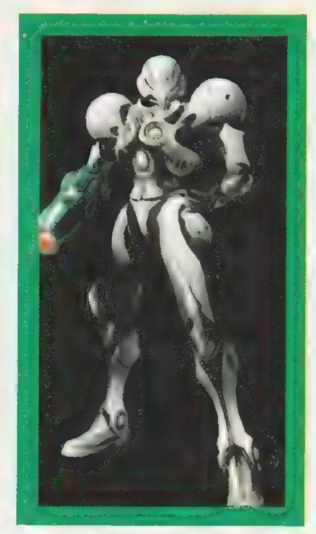
Un ícono de la industria

[illegible]

Todos disfrutamos de esta serie en Nintendo GameCube, al menos sus primeros dos capítulos, pero después de jugar **Corruption** con el Wiimote ya nada era igual, así que Nintendo tuvo la fantástica idea de lanzar una vez más las primeras dos entregas pero ahora programadas para disfrutarse con los controles de Wii, lo que sin duda mejora la experiencia de juego. Una oportunidad única para los que no pudieron conocerlos en su momento, al mismo tiempo que ofrece un nuevo reto para los que conocemos el mapa como la palma de nuestra mano.



El traje de **Samus** ha tenido varias alteraciones. Éste, por ejemplo, es la versión Dark, alterada por los efectos negativos del Phazon creada por **Metroid Prime**.



Si existe la oscuridad, también debe existir la luz, como en este traje de **Samus**, que otorga a nuestra protagonista poderes capaces de afrontar la oscuridad.





Samus En su traje tradicional, el primero que tuvo. No posee tantas ventajas como las que hemos visto en otras sagas, pero en esta entrega fue fundamental.





Los **Metroid**, organismos pequeños que pareciera no causan daño, pero son capaces de terminar con la población de un planeta entero en unos minutos.

El pasado de Samus frente a tus ojos

Lucha contra tus recuerdos y contra el dolor

Metroid Other M es un juego que dejó a todos con un grato sabor, no sólo por la manera de jugarse tan especial que presentaba, en la que combinaba elementos de plataformas y primera persona, sino también por la historia tan profunda y emotiva, como nunca se había visto antes en la serie, simplemente para recordar.

Adam Malkovich Fue el responsable de la infancia de **Samus**, la cuidó como a una hija, enseñándole valiosas y dolorosas lecciones de vida, incluso una última de ellas la vivirás en este juego.

Anthony Higgs Es uno de los miembros de la Federación Galáctica y antiguo compañero de **Samus**; ésta será su última aventura juntos, un hecho para recordar.

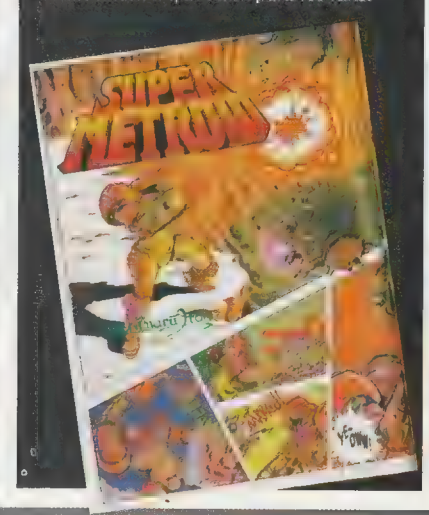
Samus conquista distintos medios

Cómic de Metroid en Nintendo Power

La historia de **Metroid** ha crecido en proporciones importantes, expandiéndose a múltiples medios además de los juegos de video. Por ejemplo, la revista Nintendo Power publicó un cómic (durante cinco ediciones) en donde apreciábamos las hazañas de esta heroína. La historia se centraba en las acciones de **Super Metroid** y podríamos apreciar a diferentes personajes del universo principal, como **Ridley**, **Mother Brain**, crías de **Metroid**, **Piratas Espaciales**, entre otros.

En la primera parte **Samus** debe regresar a la Estación Ceres para recuperar a una cría de **Metroid** que había dejado poco antes, pues dicho lugar sufrió un ataque por parte de **Ridley** y estaba devastada... Al llegar, la cazarrecompensas sólo logra ver a su archienemigo con la cría en sus garras, para luego notar que un conteo regresivo marca los últimos segundos de vida en la estación. Como es costumbre, **Samus** corre con todas sus fuerzas. Así comienza una travesía que no sólo involucra a la cría y su inesperado secuestro, sino que también te adentrarás a una lucha constante contra los Piratas Espaciales, al mismo tiempo que se daban más pistas sobre el pasado de la saga y sobre los Chozo, raza que diseñó y creó el traje que ha utilizado nuestra bella guerrera desde el inicio.

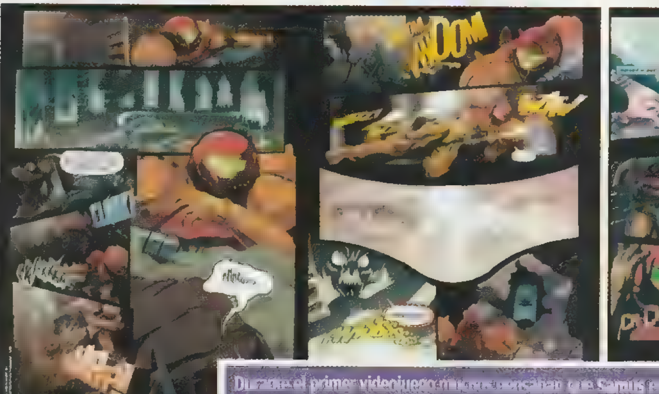
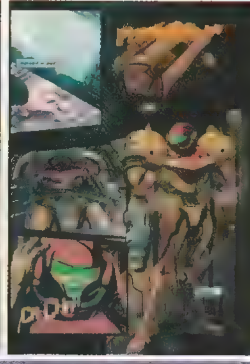
Por supuesto, **Mother Brain** será parte fundamental de la historia, ella tratará de convencer a la pequeña cría de **Metroid** de que es su madre y así utilizarla a su favor. Vestida con su popular traje que le brinda habilidades especiales, **Samus Aran** enfrentará a sus poderosos rivales para devolver la paz a la galaxia... aunque sea por poco tiempo. En definitiva, es una temática que complementa las aventuras de **Samus**, al mismo tiempo que brinda información importante para los fans.



Samus Aran abarcando nuevos espacios



Los cómics incluidos en la revista oficial de Nintendo en Estados Unidos fueron una verdadera recompensa para todos los fans de la serie. Incluso, a través de ellos, quienes no conocían las hazañas de **Samus Aran** lograron adentrarse en su historia, volviéndose seguidores constantes. Sería maravilloso que alguna casa editorial obtuviera los derechos para un nuevo cómic, ¿no crees?

Durante el primer videojuego muchos pensaban que Samus era un héroe [illegible] pero la sorpresa es que resultó una valiente heroína y cazarrecompensas.

Más aventuras con **Metroid Prime**

Pasaron los años y nuevamente (a finales de 2002) volvimos a ver publicados cómics de **Metroid** en la revista Nintendo Power, sólo que en esta ocasión pertenecientes a la línea **Prime**. Ahora, el concepto editorial corrió por cuenta de las compañías Dark Horse Comics y Dreamwave. Contó con un total de 24 páginas distribuidas en tres ediciones de Nintendo Power (Vol. 164-166). Aquí conocemos más sobre los Chozo, mientras enfrentamos a temibles rivales, como **Ridley** o los **Metroid**. Incluso, vemos a la heroína utilizar su traje de Phazon para sobrevivir en ciertos territorios y activar nuevas habilidades de combate y defensa.

Nintendo Comic System

La editorial Valiant (que en 1994 fue absorbidos por Acclaim y, posteriormente, en 2007 por Valiant Entertainment) publicó a principios de los años 90 una serie de cómics que tituló Nintendo Comics System, allí se hablaba de varios de los personajes clave de la Gran N y, por supuesto, hubo momentos en donde se presentaba a la cazarrecompensas, aunque siempre fue como personaje invitado. Valiant también se encargó de dar vida a la versión en cómic de **Captain N**, serie de televisión (DiC Entertainment) que fue notable por la aparición de **Mother Brain**, quien quería conquistar Videoland junto con **King Hippo**, **Eggplant Wizard**, **Dr. Wily** y otros villanos, como **Count Dracula**, **Ganon**, **Donkey Kong**, entre otros. Por su parte, los héroes incluyeron a **Simont Belmont**, **Princess Lana**, **Pit** y al carismático Game Boy. Sin embargo, la temática era diferente entre la versión de TV y la de papel.

Una de las diferencias más evidentes es que en el cómic no aparecieron los personajes de franquicias ajenas a Nintendo. En su lugar vimos la entrada de nuevos integrantes, como **Samus Aran**, quien se volvió participante recurrente, y como dato curioso luchaba por ganarse el afecto de **Kevin** (protagonista principal), generando un conflicto con **Lana**, quien también perseguía el mismo objetivo. Los villanos también sufrieron cambios, por lo que **Mother Brain** ahora se acompañaría de **Uranus**, un semidiós del universo **Kid Icarus**.



Mother Brain se hacía acompañar de diversos enemigos (como el maléfico **Drácula**) del universo de los videojuegos, para completar sus planes siniestros.

En el bando de los héroes también teníamos a personajes basados en los videojuegos, como **Kid Icarus** y **Mega Man** que puedes ver en esta fotografía.



La esperada llegada de **Samus**... al séptimo arte

Hace unos años varios comentarios sugerían que Nintendo estaría decidido a llevar a sus franquicias a la pantalla grande; por supuesto, **Metroid** sería una de las que estarían en primera línea para producirse. De hecho, los mismos rumores apuntaban hacia John Woo (**Red Cliff**, **Face Off**, **Mission: Impossible II**), que sería quien ocuparía la silla de director, mientras que "posiblemente" Kristanna Loken (**Terminator 3**) encarnaría a la sexy cazarrecompensas. Otros rumores menos serios ponían al polémico Uwe Boll como director, y a Jessica Simpson en el traje de **Samus**... Por fortuna, esta última no se logró, aunque por desgracia la primera tampoco. Realmente hubiera sido un agasajo para los fans, desconocemos el porqué se vinieron abajo los planes con Woo, pues ya incluso se tenían los derechos para el filme e ideas de cómo sería la historia, misma que se centraría en los orígenes de **Samus** como aventurera espacial.

Los años han pasado, y la trama de **Metroid** se ha conservado sólo en los videojuegos (quizá por temor a que vaya a resultar otro fiasco como la película **Super Mario Bros.**, que no nos extrañaría que provocara que el brazo de Miyamoto empezara a cosquillear cuando empezó a verla). No se han producido historias en otros medios, cine, televisión, cómics... o incluso nuevos mangas, como los que aparecieron hace años en Japón.

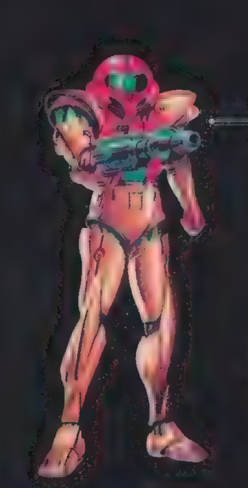
En particular, nos encantaría que se realizaran nuevos cómics como complemento a los nuevos videojuegos, quizá incluso uno que haga referencia a **Super Smash Bros.** y la forma en que **Samus** fue convocada a esta espectacular contienda que reúne a lo mejor de Nintendo y otras franquicias. O, ¿por qué no?, que ahondaran en las épicas batallas en contra de los nuevos cazarrecompensas y le den seguimiento a **Dark Samus**. En fin, hay un potencial increíble para sacar nuevas historias de esta saga espacial y, ¿por qué no?, quizá hasta una adaptación de la saga **Prime** para cine o tal vez basada en **Metroid Other M**. De hecho, no forzosamente debe ser *Live Action*, incluso funcionaría como Anime ya sea en dibujo convencional o en CGI (gráficos por computadora) como ha ocurrido con otras franquicias de videojuegos (**Final Fantasy** es un caso evidente). Por ahora todo está en manos de Nintendo y, claro, de que alguien llegue con ideas interesantes y creativas que convengan a la compañía para mantener el estándar de calidad de sus franquicias.





Ciertamente no fue un gran acierto lo que ocurrió con **Super Mario Bros.** en cine, pero no quiere decir que pase lo mismo con otras franquicias, pues ya se tienen mejores recursos para producir películas de mayor calidad.


CLUB NINTENDO
Nintendo



METROID 1989/NES

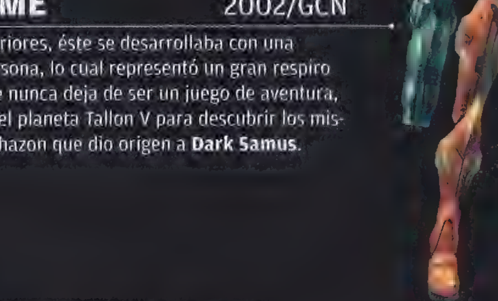
La primera y original aventura de **Samus** se llevó a cabo en el sistema favorito de 8 *bits* en la década de 1980. Su buen *gameplay* y considerable grado de dificultad lo convirtieron en un éxito rotundo que dio pauta a nuevas jornadas estelares en los siguientes sistemas de Nintendo. Puedes conocerlo en Consola Virtual de Wii.

METROID II RETURN OF SAMUS 1991/GB

Dos años más tarde, la cazarrecompensas favorita de los videojuegos llegó al sistema portátil consentido, el Game Boy, **Return of Samus** conservó todos los elementos que hicieron grande a la primera versión, además de incluir nuevos retos y escenarios que dejaron satisfechos a los fans.





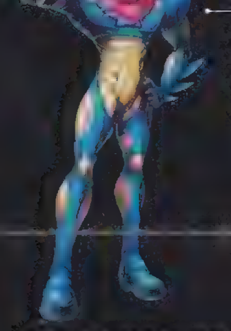


SUPER METROID 1994/SNES

Sin lugar a dudas, uno de los mejores juegos para el SNES fue **Super Metroid**, en el que nuestra heroína **Samus** debía recorrer un planeta con zonas cavernosas, áreas heladas, con fuego, etcétera. El objetivo: encontrar y eliminar a un **Metroid** (parásito capaz de robar la energía de seres vivos) que escapó de un laboratorio espacial.

METROID PRIME 2002/GCN

A diferencia de títulos anteriores, éste se desarrollaba con una perspectiva de primera persona, lo cual representó un gran respiro en la serie. Lo mejor es que nunca deja de ser un juego de aventura, donde tienes que explorar el planeta Tallon V para descubrir los misterios que hay detrás del Phazon que dio origen a **Dark Samus**.



METROID FUSION 2002/GBA

El renacimiento de **Metroid** en un sistema portátil. Al ser creado por el equipo original de los anteriores juegos, **Metroid Fusion** ha causado gran sensación. Como de costumbre, **Samus** inicia su misión con un equipo austero y tu deber es conseguir lo necesario para erradicar del planeta a una raza invasora de poderosos parásitos.

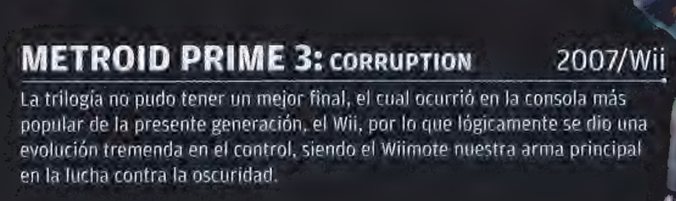


METROID ZERO MISSION 2004/GBA

Muchos no tuvieron la oportunidad de jugar la primera misión de **Samus Aran**, por lo que Nintendo decidió realizar un remake de aquél mítico juego de 1986. De esta forma, se mantenía la idea del juego original, pero con gráficos modernizados y varios extras interesantes.

METROID PRIME 2: ECHOES 2004/GCN

La secuela del gran Metroid Prime no podía tardar mucho, por lo que pronto tuvimos este gran juego para Nintendo GameCube, en el que aparece un nuevo enemigo para nuestra protagonista, Dark Samus, quien gracias al poder del Phazon es un terrible enemigo.



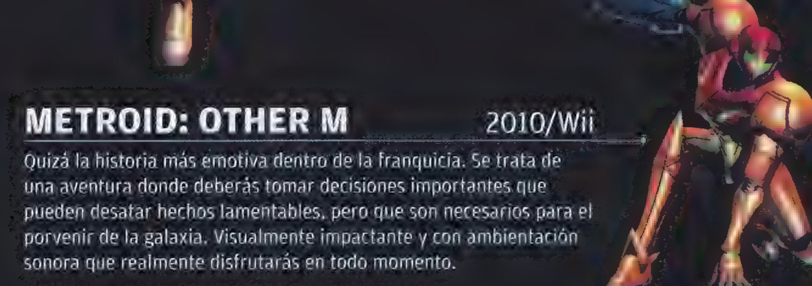
METROID PRIME 3: CORRUPTION 2007/Wii

La trilogía no pudo tener un mejor final, el cual ocurrió en la consola más popular de la presente generación, el Wii, por lo que lógicamente se dio una evolución tremenda en el control, siendo el Wiimote nuestra arma principal en la lucha contra la oscuridad.



METROID PRIME: HUNTERS 2006/NDS

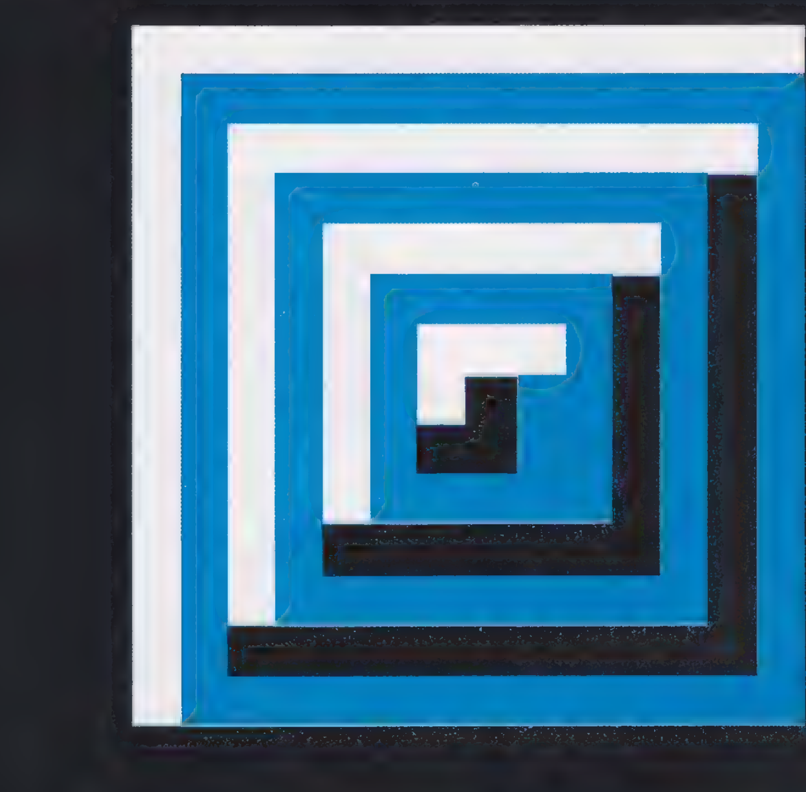
Aprovechando el nuevo *hardware* portátil, Nintendo lanzó una expansión del universo **Prime** para comprender más sobre esta historia. De esta forma, fue como conocimos más detalles sobre los cazadores que pronto se volverían rivales de **Samus**. Como gran ventaja, en **MPH** encontramos juego en línea y local.



METROID: OTHER M 2010/Wii

Quizá la historia más emotiva dentro de la franquicia. Se trata de una aventura donde deberás tomar decisiones importantes que pueden desatar hechos lamentables, pero que son necesarios para el porvenir de la galaxia. Visualmente impactante y con ambientación sonora que realmente disfrutarás en todo momento.



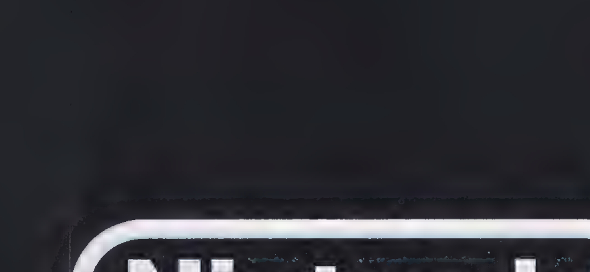




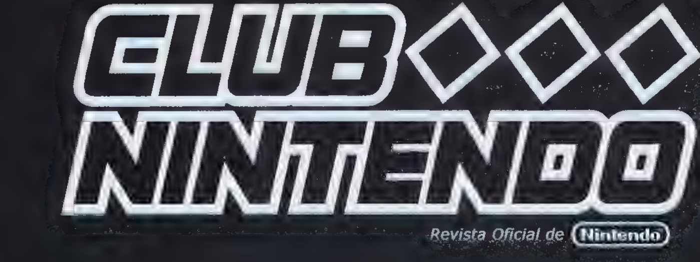













Wii
KIRBY™ 20TH ANNIVERSARY
20
¡ESPÉRALO PRONTO!
Celebra con Kirby!
Incluye 6 títulos clásicos de Kirby
Wii
KIRBY™ 20TH ANNIVERSARY
KIRBY'S
Nintendo
Nintendo

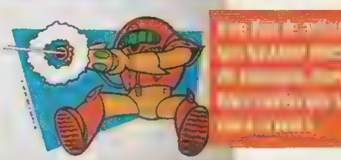
¡Sólo para fans!

Los videojuegos son un pasatiempo muy interesante y divertido, por lo cual para muchos es más que una simple forma de pasar un rato. Algunas franquicias gustan tanto, que nos hacemos aficionados a ellas y queremos tener no solamente todas sus entregas, sino también algún recuerdito o curiosidad coleccionable que nos agrade por estar inspirada en dicha serie. Puede que muchos consideren que sólo salen figuras de acción, pósters y parafernalia de **Super Mario Bros.** o de **The Legend of Zelda**, pero los verdaderos fans de **Metroid** saben que ésta es una saga importante que también ofrece muchas cosas para aquellos que gustan de tener algo más que los puros juegos. En este apartado vamos a ver algunos ejemplos de artículos de colección que hay de **Samus Aran**, los **Metroid**, y demás personajes de esta genial serie.



[illegible]





[illegible]

Cartas y coleccionables

Una tradición en Estados Unidos son las cartas coleccionables, las cuales se venden en paquetes sellados para darle más emoción al hecho de conseguir toda la serie. No se trata de cartas para jugar estilo **Pokémon Trading Card Game** o **Magic: The Gathering**; sino de las que traen goma de mascar, calcomanías o simplemente se juntan y ya. Nintendo ha lanzado varias series de este tipo de tarjetas, y aquí tenemos un ejemplo de unas que hicieron con imágenes de varias de sus franquicias, entre las que, claro está, se incluye **Metroid**. Dentro de las páginas de Nintendo Power también hubo tarjetas coleccionables que se podían recortar para tenerlas por separado.

Anuncios y promocionales

¿Qué mejor para dar a conocer algo, que un anuncio en alguna página de revista o cualquier otro medio? En este caso tenemos algunos ejemplos, como el promocional de la guía oficial de **Super Metroid**, de Nintendo Power; un anuncio de los centros de reparación y servicio (también de Nintendo Power), y la excelentísima imagen de la campaña *Who are you?* que nos hacía sentirnos más identificados con nuestros personajes favoritos. También vemos el promo de **Metroid Zero Mission**, todo un juegazo del Game Boy Advance.







[illegible] el entretenimiento electrónico, ya sea como referencia o como anuncio directo de sus propios juegos.



Juguetes y figuras

Algo de las cosas coleccionables por excelencia son las típicas figuras de acción que te sirven para jugar con ellas y sentir que llevas a otro nivel tu juego, pero también están las clásicas figuras que adornan las vitrinas y que están hechas con un mejor detalle, que son lo máximo para los verdaderos fans. Entre algunos de los ejemplos tenemos la nave de **Samus**, un juguete promocional de Burger King, una figura de acción de **Samus Aran** especialmente hecha para jugar y los clásicos muñequitos de un solo color que se pusieron a la venta en Japón junto con otras parafernalias de **Metroid**, que hoy día obtienen alto costo por su rareza.



Muchos de los juguetes, figuras de acción y demás artículos similares son piezas de colección, no importando qué tan complejos sean. ¡Vale la pena guardarlos en las mejores condiciones posibles!

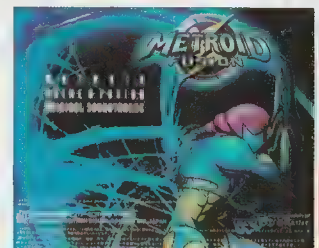
¡Metroid presente!

La importancia de la franquicia **Metroid** es indiscutible, pues fue incluida en los juegos que relanzaron para la Classic NES Series, para el Game Boy Advance. Inclusive hubo anuncios en donde se presentaba junto con los demás éxitos de Nintendo cuando se lanzó el genial Game Boy Advance SP especial con diseño de edición limitada de NES. También **Metroid II** fue el juego que se puso en la portada del periférico Super Game Boy, que permitía jugar en color los clásicos de Game Boy monocromático. Ciertamente, **Metroid II** fue uno de los títulos en los que el uso de este singular aditamento fue simplemente grandioso.





Metroid es una de las franquicias consentidas de Nintendo y siempre ha aparecido en los diferentes artículos de colección.







Soundtracks

Uno de los elementos que hicieron grande a la serie fue sin duda su magnífica música, la cual ha sido de gran ayuda para que la experiencia de juego sea justo como los desarrolladores la pensaron, con ese sentimiento de soledad, intriga y emoción. Para dar gusto a los fans, Nintendo lanzó varios *Compact Disc* con la música de varias de las entregas, aunque lamentablemente no siempre son tan fáciles de conseguir, pues por lo general se vendieron en el lejano Oriente, no en nuestro continente. Entre los mejores está el de **Super Metroid**, el de **Metroid Prime** y **Metroid Fusion**.

Versiones japonesas

Un detalle curioso es que, como parte de una buena colección, los juegos que salieron en Japón son bien recibidos por los entusiastas de cualquier serie. Aquí tenemos un ejemplo de uno de los mejores títulos de **Metroid**, el cual no tiene realmente diferencia en el juego en sí, pero tener un artículo de Japón siempre ha sido algo que los fans buscan, inclusive si no lo pueden llegar a jugar. ¿Tú tienes alguna versión japonesa de tus títulos favoritos?





¿Qué tal tu colección?

Como puedes ver, **Metroid** tiene una presencia notable en el ramo de la mercadotecnia, y ha estado presente en muchos artículos que Nintendo ha puesto a disposición de sus seguidores, al igual que en otros tipos de medios, aprovechando la popularidad de la serie. Estamos seguros de que muchos tendrán sus propias colecciones de **Metroid**, e inclusive se toman la dedicación de fabricar trajes para *cosplay*, sus propias figuras, dibujos y más, para demostrar su gusto por esta singular franquicia. No dudes en enviarnos las fotos de tus colecciones y artículos para que compartas tu afición por las aventuras de la cazarrecompensas favorita de todos: **Samus Aran**.

De todo un poco

Existen innumerables artículos que se venden bien, como las playeras, pósters y otros más que sería imposible mencionar, aun de pasada. Como no siempre es posible conseguir cosas oficiales, como la taza que ves aquí, muchos entusiastas deciden hacer sus propias cosas para tener algo único que presumir. Hay figuras de acción hechas de resina, gorras, sudaderas y más, pero como siempre, son los objetos oficiales los que más valor tienen y que pueden llegar a alcanzar altos precios en subastas y ventas. Es meritorio mencionar que se lanzó un compendio con tres juegos de la serie (**Metroid Prime, Metroid Prime 2: Echoes** y **Metroid Prime 3: Corruption**) en una cajita conmemorativa que a ningún fan de la serie le puede faltar; además, fue una excelente opción para quien no pudo comprarlos en su momento de salida y cuando no tuvo un precio alto en tiendas.



S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Metroid
NES

Passwords
Explora los amplios escenarios de este gran videojuego ayudado de los mejores *passwords* para obtener múltiples ítems o acciones realizadas.

EFECTO	PASSWORD
215 misiles, cinco tanques de energía; todos las mejoras y ambos minijefes derrotados	X-z-uJ IlsOWO fVvweG 000WNr
255 misiles, pero sin tanques de misiles	000000 000000 03-200 000089
Sin Morph Ball	222222 222222 UUUUUU UUUUUU
Inicia con misiles, pero no los tendrás en Kraid's Lair	000000 000000 080h00 0000gu
Comienza con misiles, pero no hallarás tanques en Ridley's Lair.	000000 000001 00F300 00008X
Mejor final	X----- --N?WO dV-Gm9 W01GMI
Inicia en Nofair, Mother Brain aniquilada, Morph Ball , V aria y 212 misiles	ITs-JU ST-YOU ZIPO-- ----Ci
Todos los ítems completos, excepto el Ice Beam en el último jefe	JUSTIN BAILEY ------ ------
Enfrenta a Ridley	00U--- -u0000 0AFw9Y 1800sb
Reúne energía hasta que todos los tanques estén llenos, después ve directo por Mother Brain. Te dará todo lo que necesites para terminar el juego	y54I04 0G9040 0B--00 0000YE
Invencibilidad y Misiles infinitos	NARPAS SWORD0 000000 000000
Sin armadura, pero con todas las armas	mMuiS1 Il6-GE Jls?h0 mO0WRM
Este código te lleva de regreso a la pantalla de título	333333 333333 KKKKKK KKKKKK
Inicia sin armadura y sin ítems	000000 000020 000000 000020
Comienza en Tourian, completamente equipado y listo para el segundo final	V------ r - e69 t?A00e 00M04p
Inicia en Tourian, completamente equipado y listo para el tercer final	X------- N?WO dVue08 001GL2
Inicia en Tourian, completamente equipado y listo para el cuarto final	0V------ r - e6 9t?A08 000GTq
Inicia en Tourian, completamente equipado y listo para el quinto final	7------ zVw1Y T - YW01 - W5WCl

EFECTO	PASSWORD
Inicia en Tourian, completamente equipado y listo para el mejor final	5X------- N?W OdVue0 0000iu
Inicia en Tourian, completamente, sin armadura y listo para el mejor final	0iF------ w - q 3ax - 50 0000wx
Comienza Tourian con un tanque de energía y 48 misiles. No tendrás *powerups* y estarás atrapado, además de que jugarás conceptual Samus sin armadura	XXXXXX XXXXXX KKKKKK KKKKKK
Inicia con 255 misiles	000000 000000 0Fy000 00003-
Comienza con bombas (y Morph Ball)	000000 000000 4G0000 00000H
Inicia el juego con el Ice Bea	000000 000000 080000 0000Y8
Comienza el juego con el Long Beam	000000 000000 100000 000004
Inicia el juego sin armadura, cinco misiles, todas las mejoras y sin tanques de energía	000000 00000G 7?2ruA 005WFh
Comienza con el Wave Beam	000000 000000 040000 0000X8
Inicia con Samus sin armadura y con el Wave Beam, pero sin el Long Beam, sin Morph Ball y las estatuas tanto Kraid como Ridley, abiertas en Tourian	l-aaaa aaaaaa aaaaaa aaaaaa
Estarás al principio sin armadura y sin *powerups*. Podrás entrar a Tourian desde el inicio.	CONTIN UE_MY_ GAMEMI NIBOSS



Metroid Pinball
Nintendo DS

Tienda de grados
Completa las siguientes acciones en el modo Multi Mission para activar las tablas específicas y, así, jugar en el modo Single Mission.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Artifact Temple	Junta 12 artefactos. Cuando te den la opción de transportarte a un nivel diferente, selecciona Artifact Temple. En cuanto entre allí, se activará.
Impact Crater	Completa el minijuego Six Ball en el Artifact Temple y selecciona ir al Impact Crater. Termina Metroid Prime.
Phazon Mines	Acaba el Omega Pirate.
Phendrana Drifts	Vence a Thardus.

Metroid Prime Hunters
Nintendo DS

Consigue un emblema de medalla en tu récord de cazador
No es fundamental si juegas *online* u *offline*, ya que aquí todo se trata de encuentros multijugador. Para lograr los siguientes objetivos, deberás alcanzar el número de victorias especificado.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Bronce	25 Victorias totales.
Oro	200 Victorias totales.
Plata	100 Victorias totales.

Activa a los cazadores
Hay siete diferentes cazadores en **Metroid Prime Hunters**, todos ellos pueden ser desbloqueados en cuanto alcances un cierto punto dentro del modo de aventura o al jugar contra ellos en la modalidad multijugador. A continuación verás los nombres de cada cazador, así como los requisitos para obtenerlo:

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Kanden	Derrota a Kanden por primera vez.
Noxus	Vence a Noxus por primera vez.
Spire	Aniquila a Spire por primera vez.
Sylux	Extermina a Sylux por primera vez.
Trace	Acaba con Trace por primera vez.
Weavel	Liquida a Weavel por primera vez.

Licencia de cazadores
Vence en los encuentros Wi-Fi para ganar puntos y alcanzar nuevos rangos. Si pierden en los combates, también decaerá tu puntuación.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Rango 1 - Bounty Hunter	0-39 Puntos multijugador.
Rango 2 - Super Hunter	40-139 Puntos multijugador.
Rango 3 - Elite Hunter	140-389 Puntos multijugador.
Rango 4 - Master Hunter	390-749 Puntos multijugador.
Rango 5 - Legendary Hunter	750-MAX Puntos multijugador.





Licencia de cazadores
Sólo los mejores cazarrecompensas logran estar en la cima. Demuestra que eres uno de ellos, conquista los siguientes retos.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Símbolo Alimbic en la Licencia de Cazador.	Termina el modo de aventura mientras te mantienes por debajo del 100% del juego completado.
Borde	Debes haber jugado más de 500 encuentros en Wi-Fi o local.
Borde dorado	Participa en 500 juegos, Wi-Fi o local, mientras mantienes un rango de cinco estrellas en tu licencia.
Octolith Icon	100% de escaneos cuando completes el juego.

Habilita nuevas arenas
Las siguientes arenas son activadas en diferentes formas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Compression Chamber	Participa en cuatro juegos locales.
Council Chamber	Compite en 16 juegos locales.
Elder Passage	Concursa en 18 juegos locales.
Fault Line	Ingresa en 22 juegos locales.
Fuel Stack	Participa en 20 juegos locales.
Gateway Arenas	Llega a un nuevo nivel en el modo individual.
Harvester	Compite en 12 juegos locales.
Head Shot	Ingresa en un encuentro de cuatro jugadores.
Incubation Vault	Participa en seis juegos locales.
Oubliette	Vence a la segunda forma del jefe final.
Outer Reach	Ingresa en 10 juegos locales.
Sanctorus	Compite en dos juegos locales.
Stasis Bunker	Participa en 40 juegos locales o en un juego Wi-Fi.
Subterranean	Ingresa en ocho juegos locales.
Weapons Complex	Compite en 14 juegos locales.



Metroid Fusion
Game Boy Advance

Consigue todos los finales
Conquista todos los retos de esta misión y demuestra que eres un verdadero cazarrecompensas.

TIEMPO	SECRETO
Menos de dos horas con el 100%	Samus sin su armadura.
Menos de dos horas con menos del 100%	Samus sin armadura recargada en una pared.
Más de dos horas con el 100%	Samus sin su armadura, en una ciudad.
Más de dos horas, pero menos de cuatro y con el 100%	Samus sin su casco.
Más de cuatro horas con menos del 100%	Imagen convencional pero necesaria para todo coleccionista.

Metroid Zero Mission
Game Boy Advance

Todos los finales
Para lograr activar y ver todos los desenlaces deberás realizar cada una de las siguientes acciones.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Samus con top rojo y shorts	Termina el juego en menos de dos horas, con el 100% en la dificultad Normal.
Samus con top rojo y shorts, caminando por la ciudad	Acaba el juego en menos de dos horas y logra el 100% en las modalidades Normal o Hard.
Samus en armadura completado sentada en una roca	Completa el juego en el modo Easy en menos de cuatro horas y con el 15% en Normal o Hard.
Samus en su traje azul	Finaliza el juego en menos de dos horas y con -por lo menos- el 15% en las modalidades Normal y Hard.
Samus mirando la ciudad con top rojo y shorts	Acaba el juego en menos de dos horas y con el 100% en la modalidad Hard.
Samus sentada junto a una ventana con top rojo y shorts.	Finaliza el juego con menos de 15% en la modalidad Normal.
Samus de pie con su armadura completa	Completa el juego con menos del 15%. en el modo Hard.
Samus sin su casco y mirando el amanecer	Acaba el juego en aproximadamente tres horas y con el 15% en las modalidades Normal o Hard.

Secretos
Activa las nuevas características de este título.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Galería de Metroid Fusion	Conecta el juego con Metroid Fusion.
Galería	Termina el juego una vez.
Modo Hard	Acaba el juego en la modalidad Normal.
Metroid Original	Finaliza el juego una vez.
Prueba de sonido	Completa el juego en el modo Hard.

Super Metroid
Super Nintendo

Consigue todos los finales
No podrás ser un experto en este título hasta que no descubras cada uno de los finales.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Segundo mejor final	Acaba el juego en menos entre 3:01 y 10:00 horas.
Mejor final	Completa el juego en menos de tres horas.
Final más fácil	Finaliza el juego y asegúrate de que tu archivo tenga más de 10 horas de juego.

Metroid Prime
Nintendo GameCube

Diferentes finales y secretos
Si eres un verdadero fan de **Metroid**, seguramente querrás disfrutar de cada uno de los finales.

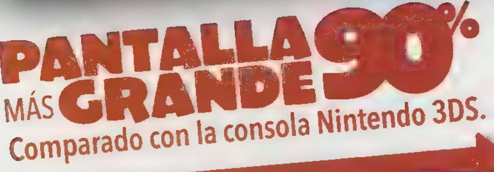
SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Final 1	Termina el juego con el 74% o menos.
Final 2	Acaba el juego completando del 75 al 99%.
Final 3	Finaliza el juego con el 100% de objetivos completados.

Activa la galería de arte
Obtén las distintas obras de arte que ilustraron la primera misión de **Samus** en Nintendo GameCube.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Galería de arte 1	Escanea el 50% de los registros del juego.
Galería de arte 2	Escanea el 100% de los registros.
Galería de arte 3	Termina el juego en la modalidad Hard.
Galería de arte 4	Junta todos los ítems del juego.



LA FAMILIA CRECIÓ









Metroid Prime 2: Echoes
Nintendo GameCube

Galerías
Activa las distintas galerías de arte para obtener todos los secretos de esta intensa aventura.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Galería de jefes	100% de escaneos del Logbook.
Galería de personajes	60% de escaneos del Logbook.
Galería de criaturas	80% de escaneos del Logbook.
Final de Dark Samus	Consigue el 100% de los ítems.
Galería promocional	40% de escaneos del Logbook.
Galería de arte conceptual	Completa el juego en modo Normal.
Cinema de Samus Body Suit	Completa el 75% de los ítems.
Galería del Storyboard	Acaba el juego en el modo Hard.

Elementos secretos para el modo multijugador
Disfruta de las nuevas opciones que encontrarás para compartir con otros jugadores.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Dark Echoes Soundtrack	Completa el juego.
Darkness Soundtrack	Completa the Game
Luminoth Soundtrack	Restaura la energía en el Agon Temple y habla con U-Mos.
Pipeline Arena	Restaura la energía en el Torvus Temple y habla con U-Mos.
Pirate Fear Soundtrack	Restaura la energía en el Agon Temple y habla con U-Mos.
Sanctuary Soundtrack	Restaura la energía en el Sanctuary Temple y habla con U-Mos.
Spires Arena	Restaura la energía en el Sanctuary Temple y habla con U-Mos.
Torvus Bog Soundtrack	Restaura la energía en el Torvus Temple y habla con U-Mos



Super Metroid
Super Nintendo

Distintos finales
Descubre todos los secretos que se encuentran dentro de este clásico de Super Nintendo.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Final con el 100%	Junta los 100 elementos para ver un final secreto después del rol de créditos.
Activa el final extendido	Junta -por lo menos- 75% o más de las mejoras de trajes para ver un final extendido en cuanto termines el juego.
Habilita la dificultad Hyper	Acaba el juego y conseguirás esta nueva modalidad.



Metroid Other M
Wii

Capítulos del modo Teatro y páginas de la Galería
Completa tu experiencia de juego y obtén todos los elementos ocultos.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Capítulos 1-26	Aniquila al jefe final.
Capítulos 27-30	Termina el juego.
Páginas de la galería 8	Completa el juego con el 100% de ítems.
Páginas de la galería 1-4	Extermina al jefe final.
Páginas de la galería 5-7	Acaba el juego.


DC
COMICS™
MÉXICO
PORQUE LOS NECESITAMOS, PORQUE NADIE MÁS PUEDE SALVARNOS... PORQUE VOLVER A EMPEZAR ES NECESARIO.
LOS SUPERHÉROES
REGRESAN
¡CON MÁS FUERZA QUE NUNCA!
SUPERMAN
AQUAMAN
JUSTICE
GREEN LANTERN
Busca tus cómics favoritos en puestos de revistas y tiendas de autoservicio

¡VIVA MÉXICO!

Poniendo el nombre de México en alto

Septiembre es el mes de la patria, por lo que esta ocasión tenemos un genial artículo en el que vamos a revisar a los representantes de nuestro país en varios de los videojuegos más populares -y otros menos conocidos-, que demuestran que nosotros también tenemos lo nuestro. Hay que festejar con tacos, enchiladas verdes, chiles en nogada o tu platillo favorito, ¡mientras disfrutas de estas fiestas y de esta sección especial a la que sólo le falta el sombrero, los huaraches y las pistolas!

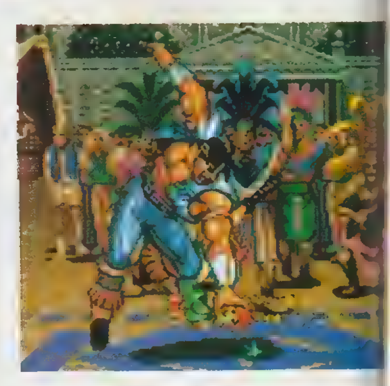
Lo mejor de nuestra tierra

Por lo general, los mexicanos hemos sido tipificados en los medios de entretenimiento como sujetos envueltos en un sarape, con un sombrero grande y recargados en un cactus o afuera de una casa en medio del desierto. Afortunadamente, esto no ha sido un estándar en la personificación de los exponentes de nuestro país en los videojuegos, y de esto te darás cuenta cuando veas algunos de los mexicanos que han aparecido en varias franquicias de videojuegos. Cabe mencionar que la mayoría de las veces se trata de juegos de peleas, de lucha libre o de deportes, pero aun así hay otros géneros en los que vemos cómo nuestra bandera aparece para dar color a la selección de personajes.

T. Hawk

Super Street Fighter II: The New Challengers

El primer mexicano que entró al torneo **Street Fighter** fue este fortachón de gran tamaño que a pesar de que tiene una apariencia típica de los indios americanos, al igual que su nombre en inglés (**Thunder Hawk**), y un físico muy extremo, es distinguido como un representante de nuestro país, y nos dio mucho gusto cuando vimos a México aparecer entre los escenarios del juego. Supuestamente, es nativo de Sonora, aunque realmente no lo parezca ni por su indumentaria ni por su acento.



El Diablo

Sega Soccer Slam

Parece que los luchadores enmascarados que se dedican a otro deporte son cosa de todos los días en los videojuegos. En **Sega Soccer Slam**, **El Diablo** emplea sus conocimientos de lucha libre para jugar fútbol soccer acompañando a sus aliados latinoamericanos en el torneo. El nombre del equipo es El Fuego, dándole más énfasis a que se trata de jugadores de América Latina, los cuales son los más carismáticos del juego.

Tizoc

Garou: Mark of the Wolves

También conocido como **Griffon Mask** en Japón, es uno de los peleadores que aparecieron en la serie **Fatal Fury**, siendo representante de nuestro país. Él es un poderoso luchador que entra en acción usando una máscara de águila, lo cual es una muestra más del estereotipo de los mexicanos como luchadores que ocultan su rostro, no importando el deporte o actividad que realicen; aunque en este caso se trata de algo muy distinto a lo tradicional y más parece que es su cabeza.



© SNK Playmore

Cormano

Sunset Riders

Este juego se lleva a cabo en el viejo Oeste, y por ende, varios personajes tienen origen mexicano, como **Cormano**, uno de los cuatro protagonistas de **Sunset Riders**. Usa una escopeta para ir por la recompensa de los bandidos más peligrosos del Oeste, como es el caso de los forajidos **El Greco** y **Paco Loco**, quienes también son paisanos nuestros. A pesar de que usa un colorido color rosa en su indumentaria, que sentimos no concuerda, ésta es al puro estilo mexicano, con sarape y sombrero.





© SNK Playmore

Huitzil

Darkstalkers

A diferencia de muchos otros personajes mexicanos, **Huitzil** es un robot peleador cuya misión es destruir la vida en el planeta Tierra, según las órdenes del antagonista de la historia: **Pyron**. Después de haber sido reutilizado por los mayas y de un tiempo de sueño en Teotihuacán, volvió a la vida para seguir los mandatos de su creador, pero por una falla en su sistema se hace amigo de un niño de nombre **Cecyl**, pasando de villano a héroe.



© Capcom

Ramon

The King of Fighters 2000

La serie **KOF** no podía quedarse sin un luchador mexicano (aunque **Tizoc** también entró al torneo, pero procede de la serie **Fatal Fury**). **Ramon** es un pintoresco personaje con parche en un ojo que utiliza un estilo de pelea basado en sus habilidades como luchador, y es el único del juego que habla español, cosa que no se ve mucho en los juegos, pues la mayoría de los mexicanos hablan inglés con un par de palabras en español.

Amingo

Marvel Vs Capcom 2

Este cactus con patas es mexicano hasta el tuétano... bueno, hasta las espinas. Es un personaje elegible en **Marvel vs Capcom 2**, en donde demuestra su poderío con movimientos rápidos que acaban con sus oponentes. Tiene una indumentaria muy tradicional, con sombrero y todo, y su nombre seguramente fue mal escrito de manera accidental. Hay rumores de que iba a protagonizar su propio juego, pero no se conoce nada al respecto.

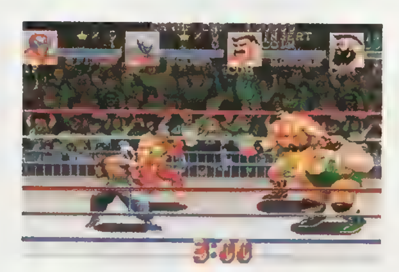


© Capcom

El Stingray

Saturtday Night Slam Masters

Regresamos a los luchadores enmascarados, pero esta vez sí se trata de un juego de lucha libre. **El Stingray** apareció en el juego de Capcom **Saturday Night Slam Masters**, en el que ejecuta movimientos de lucha al estilo mexicano, con lances y vuelos. Está inspirado en el luchador real **Lizmark**, muy popular en Japón; asimismo, el jefe final del juego, **The Scorpion**, está basado en otro luchador mexicano legendario: el enigmático **Tinieblas**.



Angel

The King of Fighters 2001

Por suerte, no todos los mexicanos de los videojuegos son fornidos sujetos malencarados. **Angel** es una bella peleadora de la serie **KOF** que ha participado a partir de la entrega **2001** en estos torneos. Hay muchas historias acerca de su origen y el porqué se decidió que fuera mexicana, pero lo importante es que es un exponente de nuestro país y miembro recurrente de la franquicia, que es lo que nos interesa. Para no variar, usa movimientos basados en la lucha libre.



© SEGA

Angela Sandi, Jessica Salinas

Beach Spikers

Finalmente, tenemos a dos exponentes más de los miembros de nuestro país que nos representan en el genial juego de voleibol de Sega: **Beach Spikers**. **Angela Sandi** y **Jessica Salinas** son las bellas participantes que demuestran que no sólo los feroces luchadores pueden destacar en el maravilloso mundo del entretenimiento electrónico. También es posible que al editar a tus propias jugadoras puedas elegir su nacionalidad, incluyendo nuestra bandera tricolor.



© SNK Playmore



© Capcom

El Fuerte

Super Street Fighter IV: 3D Edition

Seguimos la lista con una amalgama de luchador profesional con cocinero que entra al torneo de **Street Fighter** para mostrar su poder y, al mismo tiempo, encontrar los mejores ingredientes para sus recetas. Este carismático peleador se conoce como El huracán del Golfo de México y está inspirado en algunos luchadores famosos, como el **Santo**. Tiene amistad y rivalidad con su compatriota, **T. Hawk**, así como reconoce inmediatamente a **Zangief**, pues ambos son luchadores y, por ende, rivales del mismo deporte.

Ogre

Tekken

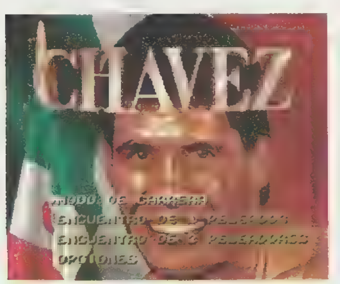
Al igual que **King** y **Armor King**, **Ogre** es un mexicano que participa en el torneo **Tekken**, pero él es un ser inmortal (el Dios de la Pelea) que es despertado por **Heihachi Mishima** en una expedición a unas ruinas en nuestro país. Su poder es inmenso, y es parte importante dentro de la historia de la franquicia. Al igual que otros personajes, **Ogre** tiene varias formas en las cuales es más poderoso, según sea el juego en el que aparezca.

© Namco Bandai

Julio César Chávez

Chavez

Este boxeador mexicano gozó de gran renombre y popularidad durante sus mejores tiempos, a tal grado que se realizó una localización del juego **Riddick Bowe Boxing**, pero con él como protagonista y totalmente en español. Nosotros tuvimos la portada hace muchos años, ¿recuerdas? Sin lugar a dudas, uno de los mejores exponentes de nuestro país que llegó al mundo de los videojuegos. También hubo una secuela, **Chavez II**, esta vez, localización de **Boxing Legends of the Ring**; ¿los llegaste a jugar alguna vez?



Pepe (José Rodríguez)

Rage of the Dragons

Una vez hablamos de la existencia de un juego no canónico ni oficial de **Double Dragon** llamado **Rage of the Dragons**, pues uno de los peleadores es de origen mexicano, y como cosa rara y que aplaudimos, no es luchador ni usa máscara para pelear (aunque sí traía unos huaraches que desentonaban con su apariencia de artista marcial). **Pepe** es practicante de Tae Kwon Do, más al estilo de personajes como **Kim Kaphwan**.

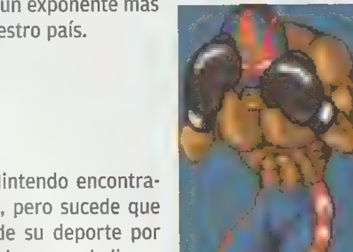
© SNK Playmore

Leonhalt Domador

Aggressors of Dark Combat

Si **T. Hawk** te parece una mala personificación de nuestra raza, ¿qué opinas de **Leonhalt**? Este peleador no usa lucha libre, y aunque se supone que es mexicano, es el más alto, fuerte y rubio de todos los personajes de este no tan conocido juego. Lo más gracioso es que habla español pero con un acento de un ruso que lee fonéticamente las frases, así que la verdad de mexicano no tiene ni el nombre. De cualquier manera, vale la pena que lo conozcas como un exponente más de nuestro país.

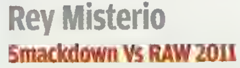




Masked Muscle

Super Punch Out!!

Dentro de esta intensa serie de Nintendo encontramos a un luchador mexicano más, pero sucede que **Maskued Muscle** fue *banneado* de su deporte por el uso de técnicas tramposas y ahora se dedica a ser pugilista. No obstante, el mexicano no deja de hacer trampas, así que es un personaje de cuidado dentro del *ring* de este sensacional cartucho de SNES que, por cierto, está disponible para descargar en la Consola Virtual de Wii.



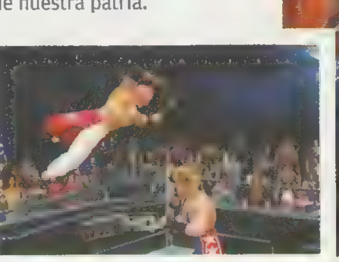
Rey Misterio

Smackdown Vs RAW 2011

Dentro de los videojuegos hay personajes ficticios que son luchadores, pero éste sí es uno real que logró hacerse de gran fama y es uno de los favoritos de la lucha libre estadounidense. **Rey Misterio** ha aparecido en varios juegos basados en los espectáculos de la WWE, y aunque no es nacido en nuestro país, está orgulloso de sus raíces y se ha esforzado en poner el nombre de México muy en alto con el estilo de lucha con lances y llaves característicos de nuestra patria.



© THQ



King y Armor King

Tekken

Estos dos peleadores aparecen en varios juegos de la serie **Tekken. King** está inspirado en el luchador profesional Satoru Sayama, al igual que su historia en la del famoso **Fray Tormenta** (el monje que se metió de luchador para apoyar a los huérfanos). Por su parte, **Armor King** es su rival y tiene motivaciones menos honorables. Ambos se reconocen por proceder de México y por usar una máscara de jaguar cuando combaten.



© Namco Bandai

El Chavo

El Chavo

El carismático personaje de Roberto Gómez Bolaños se llevó a una serie animada, que pronto tuvo su propio videojuego para Wii. Fue uno de los juegos desarrollados en México, junto con otros como **Atrévete a soñar** y **Héroes del ring**, lo cual es muy interesante de mencionar. En este juego controlas tanto al **Chavo** como a otros miembros de la serie, con una temática al estilo **Mario Party**.

Chihuahua

Nintendogs: Chihuahua and Friends



Así es, ¿cómo podríamos olvidarnos de los pequeños perritos mexicanos que estelarizaron su propio videojuego de mascotas virtuales? La serie **Nintendogs** tuvo mucho éxito y varias versiones, de las cuales se vendió muy bien -especialmente en nuestro país- la edición **Chihuahua & Friends**; la raza originaria del estado de Chihuahua es la principal. En **Nintendogs + Cats** también está disponible esta raza de pequeños perritos que merecen también su reconocimiento.



© Nintendo

Decoy Octopus

Metal Gear Solid

Aquí tenemos a un personaje que ni es luchador ni peleador callejero, pero sí es mexicano y miembro del distinguido equipo FOXHOUND, quienes hacen su aparición en **Metal Gear Solid**. Este singular personaje tiene la capacidad de disfrazarse de cualquier persona y es un elemento decisivo en la historia de este genial juego. Muchos desconocen que es originario de nuestro país, pero aquellos que gustan de enterarse más de sus juegos saben de antemano este curioso detalle.

© Konami



© SEGA

El Blaze

Virtua Fighter 5

Este personaje es un luchador más que se equivocó de profesión, pues aparece en el título de peleas **Virtua Fighter**, específicamente en la quinta entrega. Definitivamente, le encontramos parecido a **Rey Misterio**, pero no podemos decir que esté basado oficialmente en él. A pesar de que tiene algunos movimientos tipo lucha libre, su estilo no difiere mucho del *gameplay* de este juego, por lo que se ve algo raro que un luchador pelee de manera tan... técnica.



Mask de Smith

Dentro del equipo de asesinos bajo la tutela de **Harman Smith** se encuentra este singular personaje que se distingue por su poder y pocas palabras. Y a pesar de que su indumentaria no concuerda mucho con el estereotipo mexicano, **Mask de Smith** usa en todo momento su máscara, dejando su rostro en el misterio, como pasa con los luchadores de nuestro país.

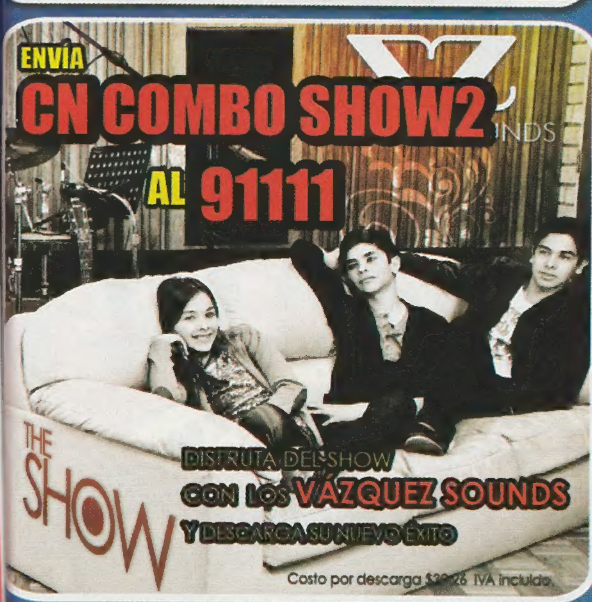
© Capcom

Faltaron varios personajes y personalidades mexicanas de otros juegos, que por razones obvias es imposible mencionarlos a todos, como pasa con los jugadores que participan en los juegos de fútbol *soccer*, como **FIFA**, por ejemplo. Te exhortamos a que te fijes bien en las biografías de los diferentes personajes, pues a veces no es sencillo saber su procedencia, y sorprende saber que son nuestros paisanos. No olvidemos que también nuestra cultura se ha reflejado en muchos otros juegos, tanto en arquitectura como en tradiciones, pero eso será tema para otra ocasión. Mientras tanto, ¡sigamos festejando en este mes tan representativo con todo el orgullo de ser mexicanos!

Servicios sólo para México













BEN5 BEN4 BEN2 BEN16





HUEVO61 HUEVO63 HUEVO66 HUEVO60








HUEVO16 HUEVO20 HUEVO21 HUEVO6



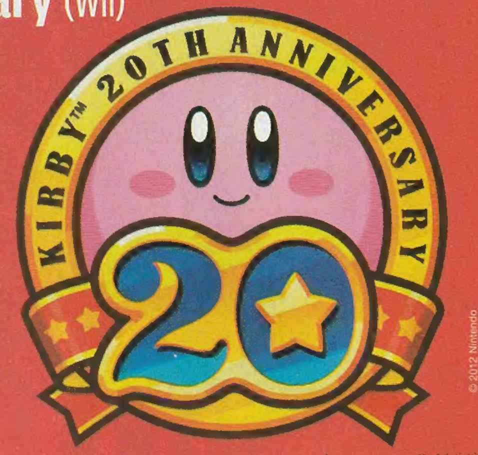
Envía CN FOTO + "CLAVE"
al 42222
Ejemplo: CN FOTO HUEVO62

Última Página

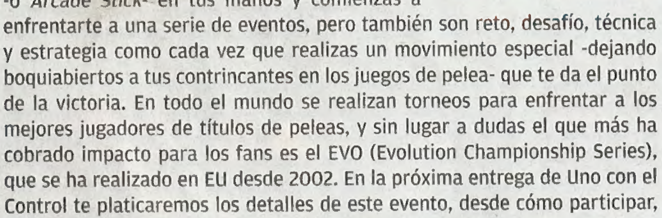
Ya estamos a la vuelta de la esquina del lanzamiento de Wii U. Todo parece indicar que noviembre será el mes del estreno del próximo coloso casero de Nintendo. Por supuesto, nosotros te mantendremos al tanto de todas las novedades que vayan surgiendo en esta recta final, y claro, en su momento te presentaremos las reseñas completas de cada uno de los próximos títulos. Esperemos que pronto se den a conocer nuevas franquicias que llegarán a Wii U, pues, como seguramente te diste cuenta, faltan grandes compañías, como Capcom, Activision o Konami, por revelar sus planes para lo que resta de este año. ¡Nos veremos en octubre!

Kirby's 20th Anniversary (Wii)

La esfera rosada más carismática de los videojuegos llega a su primera veintena de años. Para muchos podrá parecer un personaje simple por su diseño, pero a pesar de ello ha conseguido cautivar la atención de miles de jugadores. Sus aventuras se caracterizan por mantener esa sensación de los títulos clásicos que no necesitaban historias complejas o gráficos de máxima resolución, pues todo se resumía en puro entretenimiento con habilidades variables que se adoptaban al absorber los poderes de enemigos. Ahora, Nintendo nos dará un compendio con grandes clásicos de este héroe en un solo disco de Wii, así revivirás las mejores aventuras o simplemente conocerás un poco más de su historia (en caso de que te hayas perdido los títulos anteriores).



Uno con el Control: EVO



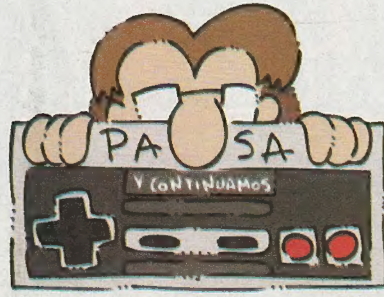
Los videojuegos son entretenimiento y emoción desde el momento en que tomas el control -o *Arcade Stick*- en tus manos y comienzas a enfrentarte a una serie de eventos, pero también son reto, desafío, técnica y estrategia como cada vez que realizas un movimiento especial -dejando boquiabiertos a tus contrincantes en los juegos de pelea- que te da el punto de la victoria. En todo el mundo se realizan torneos para enfrentar a los mejores jugadores de títulos de peleas, y sin lugar a dudas el que más ha cobrado impacto para los fans es el EVO (Evolution Championship Series), que se ha realizado en EU desde 2002. En la próxima entrega de Uno con el Control te platicaremos los detalles de este evento, desde cómo participar, cuánto cuesta la entrada y hasta quiénes son los máximos rivales a vencer.

New Super Mario Bros. 2 (N3DS)

El famoso plomero sigue en constantes aventuras, y ahora lo veremos de regreso al Nintendo 3DS con la secuela de **New Super Mario Bros.**, la primera edición apareció originalmente en el NDS, pero tendremos las nuevas hazañas con todas las ventajas del N3DS. Así, no sólo disfrutaremos de impresionantes escenarios y mejor calidad de audio, sino que también tendremos temáticas de *gameplay* distintas al ser las monedas doradas parte fundamental del progreso en tu juego. Como detalle adicional, **NSMB2** será de los primeros títulos en venderse como juego físico o como descarga virtual.



NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.





OCESA

29 SEPTIEMBRE



7 OCTUBRE



27 NOVIEMBRE



ticketmaster®



